超お買い得！全ハード対応型No.1総合ゲーム情報誌

平成7年6月9日発行
（隔週金曜日発行） 第2巻第10号
平成6年4月8日第三種郵便物認可

覇王 スーパーゲームマガジン HAOH はおう

6/9
定価540円

天外魔境と5大ソフト
広井王子＆レッドカンパニー
ゲーム革命宣言!!

必見！
巻頭緊急特報
餓狼伝説3
"潜在能力"コマンド大公開！

E3緊急レポート
任天堂、セガ、ソニーの世界戦略

期待の2大超大作新鮮生情報
ドラゴンクエストVI
聖剣伝説3

特集2
SS対PS
100万台にはばたく
次世代ソフト完全公開！
アークザラッド
グランチェイサー
ときめきメモリアル
～forever with you～

まるごと読んでね。

付録
'95年度上期SFC・GB編
覇技大全〈上巻〉

発売記念レポート
シムシティ2000

特集1
巻頭ワイド特集
エニックス新RPG伝説
①天地創造4つのチェックポイント ②これが"ミスティックアーク"ワールドだ！

新作ソフトが、ゾクゾク、

◎超リアルな実写バトル。勇者の道を極めるのは誰だ。

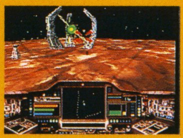
秘境ヒマラヤに世界最強の戦士たちが集結。バイオレンス映画そのものの死闘が始まる。

血しぶきが飛ぶ、首が飛ぶ。アメリカ仕込みのアクションは超過激！ さあ挑戦だ。

●ウェイ・オブ・ザ・ウォーリアー
UIS 5月26日発売予定／予価5,800円(税別)

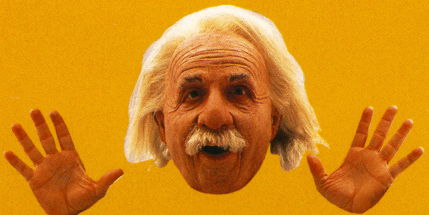
◎あのショックウェーブが、新たな戦いに突入した。

あの大人気シューティングに早くも第2弾が登場。こんどは宇宙でエイリアンと対決だ。



火星・土星、そして太陽系の果てへと、激しい戦闘のステージが展開する。

●ショックウェーブ：オペレーション・ジャンプゲート
EAV 好評発売中／標準価格4,900円(税別)



まだまだ出るぞ、今月のオモシロソフト。

オールスター水泳大会 OFFICIAL CD-ROM NICE BODY
フジテレビジョン
好評発売中／標準価格6,800円(税別)

ノンタンといっしょ ～ほしのおくりもの～
Victor／Panasonic
好評発売中／標準価格6,800円(税別)

電脳漂流 - MULTIMEDIA CRUISING -
HAMLET(博報堂)
好評発売中／標準価格6,800円(税別)

Albert Einstein Licensed by The Roger Richman Agency, Inc., Beverly Hills, CA.◎3DO、3DOロゴとインタラクティブマルチプレーヤーは、The 3DO Company の商標です。◎ソフトの内容および発売日は、改善などのため予告なしに the Triple Yin-Yang logo are trademarks of Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. ©1994 NAUGHTY DOG, INC. ©1995 Electronic Arts. The Deadalus Encounter is a trademark of Virgin Interactive Entertainment, Inc. Future Pirates Inc. All Rights Reserved WACKY RACES is copyrighted by and trademark of Hanna-Barbera Production, Inc. All Rights Reserved. Licensed by Turner Publishing, Inc. ©1995 HAKUHODO INC. ©1995 FUJI TELEVISION

3DO。

Panasonic

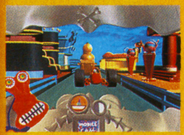
◎ハリウッドが本気で創ったSFの世界へ迷い込め。

なんと、デジタルハリウッドがマジで手がけた、世界初の全編リアル映像ゲームなのだ。

SF映画の中に飛び込んで本物のハリウッド女優と競演。こんな興奮、なかったぞ！

●デイドラス（エピソード1　難破船のエイリアン）
ハットネット　5月26日発売予定／予価9,800円（税別）CD4枚組

◎愉快痛快のチキチキワールドが宇宙へ飛び出した。



君自身がT-BONE WREXを操ってレースに参加する、面白さ百倍のチキチキ第2弾。

ブラック魔王に誘拐されたミルクちゃんを探せ。舞台は壮大な宇宙空間だ。

●チキチキマシン猛レース2 〜In Space〜
フューチャー・パイレーツ 近日発売予定／予価7,800円（税別）

3DO R·E·A·L II

3DO

変更する場合があります。©1994 Universal Interactive Studios, Inc."Way of the Warrior", the Way of the Warrior logo, and Developed by Mechadeus. 3DO version licensed by Palmsoft, Inc. ©Virgin Interactive / MECHADEUS/PALMSOFT 1994 ©1995 ©1995 Matsushita Electric Industrial Co., Ltd. ©1995 Victor Entertainment, INC. © 偕成社／牧童社・フジテレビ・スタジオぴえろ

松下電器産業株式会社

ルイン・アーム R.P.G.
RUIN ARM
アクションR.P.G.
かつて栄えた機械文明の遺跡が残る世界…
その世界の小さな村で、静かに暮らす少年と妹。
二人が手にした一通の手紙…
それはこれから訪れる悲劇への"案内状"だったのかもしれない…。
運命の扉が開かれる…。
少年と妹は古代文明の謎に導かれ、
行き先の分からない冒険の旅へ、今、歩み出す。
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。©PLEX 1995 ©BANDAI 1995
バンダイゲームステーション 03-5828-3333 [受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく／ ●受付時間外の電話はおさけください。
「バンダイのおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」
◀このマークのお店でお求め下さい／
●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は、税別になっております。
●写真・イラストと製品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

何かが僕らを待ち受ける…
それを宿命と呼ぶのなら、
答えを探しに歩きだそう…

剣と魔法が支配する世界…壮大なストーリーと大いなる感動を秘め、未体験のニューシステムで送るアクションRPG。オリジナル・プロジェクトついに完成‼ルインアーム…アクションRPGはかつてない時代を向かえる。

6月下旬発売予定

株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

応募締め切り:7月7日(金)当日消印有効

携帯OK!どこでも楽しめるグッズが当ります。

A賞 液晶カラーテレビ

毎週250名様 **計2,500名様**

B賞 ポータブルCDプレーヤー

毎週250名様 **計2,500名様**

C賞 ハンディカラオケ

毎週250名様 **計2,500名様**

ダブルWチャンス

オリジナルテレホンカード
合計20,000名様(毎週2,000名様)

A、B、C賞に当選されなかった方の中から抽選で20,000名様にオリジナルテレホンカードが当ります。

デザインが変更になる場合があります

応募要項

■**応募方法** キャンペーン対象商品に貼付されている応募シール5枚を1口として、応募チラシ付随のハガキまたは官製ハガキにしっかり貼り、郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号、お買い求め先、ご希望のコース1つ(A賞、B賞、C賞のいずれか)を明記の上、ご応募ください。(1通のハガキにつき1口、お1人様何口でもご応募いただけます。)

■**応募宛先** 〒567 茨木郵便局留「ブレンドコーヒープレゼント」係

■**対象商品**
- ダイドーブレンドコーヒー・オリジナル
- ダイドーブレンドコーヒー・プレミアム

■**応募締切** 1995年7月7日(金)当日消印有効
(5月1日から毎週抽選いたします。)

■**当選発表** 厳正なる抽選の上、ご当選者を決定。商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

ダイドーブレンドコーヒーは、1973年本格派コーヒーとして発売以来、昨年までに、皆様から63億本ものご愛飲をいただきました。本当にありがとうございました。
今後とも本物志向をポリシーに、皆様にますます喜んでいただける商品をお届けしてまいります。ご期待とご声援のほどよろしくお願いいたします。

CONTENTS

次世代を完全にリードする
超(スーパー)総合ゲーム情報誌

覇王(はおう) 6/9号

聖剣伝説3

特別付録 '94年11月～'95年3月 SFC・GB編 **覇技大全**（上巻）

必見!! "潜在能力"コマンド大公開!! 絶対に見逃すな!!

巻頭緊急特報 **餓狼伝説3** 18

任天堂、セガ、ソニーの世界戦略 10

特集1 巻頭ワイド特集 これがエニックスのRPGだ!!
新RPG伝説
天地創造 23
ミスティック・アーク 32

期待の2大超大作 新鮮生情報!!
ドラゴンクエストVI 38
聖剣伝説3 41

特集2 『天外魔境』と注目の5大ソフトで殴り込みだ!!
広井王子&レッドカンパニー ゲーム革命宣言 151

SS(セガサターン)対PS(プレイステーション)100万台にはばたく!!
サターンの夏がやってきた!! 79
夏の強力ソフトを斬る! 133

発売記念レポート シムシティ2000 …… 107

■最新ソフト速報／風来のシレン …… 181

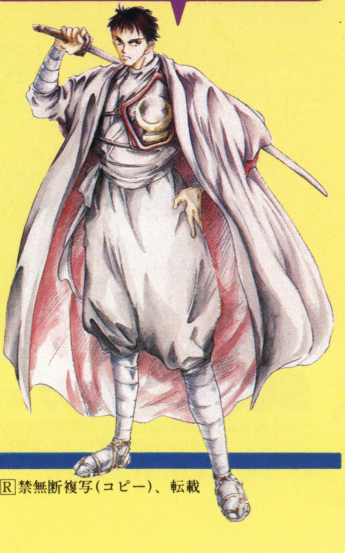
■緊急特報／ワールドアドバンスド大戦略 …… 182

ミスティック・アーク

アークザラッド

3×3EYES

藤丸地獄変



表紙デザイン／杉山　明(ペンシル・スタジオ)　モデル／雛形あきこ
カメラマン／中原英明　ヘアメイク／八幡雅治　スタイリスト／ふるいえりこ
撮影協力／スタジオ　バスティーユ

©講談社　1995　R禁無断複写(コピー)、転載

32Xパワー大爆発

SUPER 32X

究極の宇宙戦闘機に乗り込み、
無限に広がる宇宙空間を駆けめぐれ!!

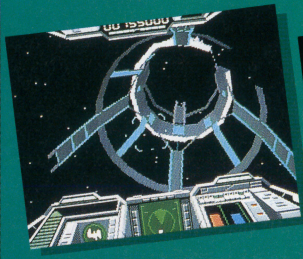
スーパー32Xソフト

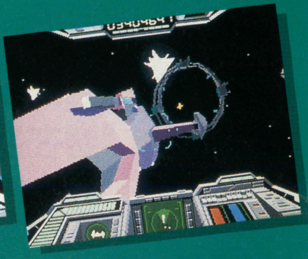
STELLAR ASSAULT ステラ アサルト

5月26日発売予定 7,800円 [3Dシューティング]

アーケードゲーム並の臨場感あふれる3Dシューティングゲーム。2ウェイ選択システムで、初心者から上級者まで完全対応。プレイ中の自機の動きを、ゲーム終了後に正確に再現するトレースプレイ機能も搭載!

©SEGA 1995 ©TSUCHIDA 1995

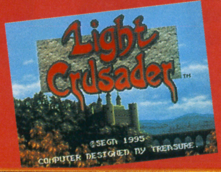




メガドライブソフト

ライトクルセイダー

5月26日発売予定 7,800円
[アクションロープレ]



MD

あの"アクションのトレジャー"による[アクションロープレ]登場! クォータービュー画面をいっぱいに動きまわる、グリグリの多関接キャラ。そして、いたるところに仕掛けられたトラップ地獄。この緊張感に耐えぬいた者だけが、エンディングを 見ることができるのだ!

©SEGA 1995

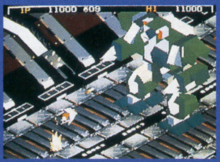
スーパー32Xソフト

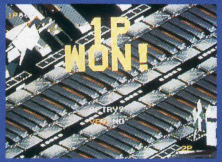
SUPER 32X

パラスコード

7月14日発売予定 7,800円 [3Dシューティング]

スーパー32Xのパフォーマンスを
最大限に発揮した話題のオリジナル作品登場!!





フルポリゴンの巨大キャラによる、リアルな3次元バトル。敵キャラを乗っ取り、攻撃手段をマスターするパワーアップシステム。そしてダイナミックなステージ構成など、32ビットならではの、超ド派手な3Dポリゴンシューティング!!

©SEGA 1995

16BITから32BITに 広がるメガワールド。

メガドライブ用アップグレードブースター
SUPER 32X
好評発売中 16,800円

MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中

●スーパー32Xソフトをお楽しみいただくには、別売のメガドライブ2またはメガドライブが必要です。
●商品写真はスーパー32Xと、別売のメガドライブ2を合体したものです。

©SEGA

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)
●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

CONTENTS

パワー全開!! 超強力レギュラーページだ!!

REGULAR

究極テクニック 覇技 ためになるテクニックが満載!! これを読んで、友達に差をつけようぜ!! 170

ATTACK!! 超新作 キミが知りたい注目のソフト情報を、いち早く掲載！ 発売日が待ち遠しくなるぞ!! 175

新作覇王国 発売直前の最新ソフト情報をすばやく届ける、覇王オリジナル情報がテンコ盛りだ!! 47

名作らいぶらりい あらゆるジャンルの名作ソフトをするどく攻略!! もうわからない、なんて言わせない!! 67

王立情報局 ゲーム業界の情報を満載!! これを読めば、ゲーム業界の裏のウラまでよくわかる!? 10

ボイス～表紙インタビュー～ ……9
HAOHAOヒットチャンネル …16
ドラクエ調査団 ……38
発売直前ニュース ……58
覇王読者モニター ……60
覇王戦隊インプレンジャー ……62
ワダさんのまにまにトーク ……71
サンキューサノバビッチ ……71
ゲーム虎の穴 ……72
サターン一直線 ……88
ウェルカムto覇王国 ……114
ぬくぬく倶楽部 ……126
プレイステーションネットワークターボ …133
アーケードスピリッツ ……161
佐竹雅昭の覇王塾 ……162
3DOの森 ……164
山口紗弥加のゲームファンタジア ……174
GAME SOFT CALENDAR ……184

COMIC

ゲーマー父ちゃん―外間隆想 ……74
笑激バトルズ―狩那 匠 ……78
15歳(ビット)の蜃気楼―松本 剛 …91
しりももSHAKE―榎本俊二 …122
愛のコンティニュー―松井雪子 …124
苺タイムス―竹本 泉 ……166

INFORMATION

インフォメーションアラカルト ……76
覇王2/24号当選者発表 ……106
覇王6/23号のお知らせ ……106·189
読者アンケートプレゼント ……118·121
覇王ゲームスペシャル ……188

VOICE ボイス

表紙のカ♡ノ♡ジ♡ョ

雛形あきこちゃん

TVドラマ『最高の恋人』で活躍中のタレント、雛形あきこちゃん。撮影当日も、超過密スケジュールながら、天性の朗らかさで乗り切ったのだった。

この日は、「覇王」の仕事が終わると、大急ぎでレコーディングスタジオへ！ あきこちゃんは、只今、歌の特訓中。そうなのだ。この夏、あきこちゃんは歌手デビューの予定なのだ！

読者諸君！ ゲームのあとはあきこちゃんの歌でリフレッシュせよ！

ゲームインデックス(五十音順) GAME INDEX

●スーパーファミコン
エルファリア2 ……154
キャリアエース ……179
グールパトロール ……50・63
ゲームの達人 ……58
桜井章一の雀鬼流 ……180
3次元格闘ボーイズ ……172
Jリーグエキサイトステージ'95 ……172
シムシティ2000 ……62・107
新SD戦国伝 大将軍列伝 ……112
真髄対局囲碁 碁仙人 ……58
スーパー原人2 ……155
スーパー鉄球ファイト ……178
スーパーブラックバス3 ……180
すーぱーなぞぷよ ルルーのルー …63·67·115·171
スパークワールド ……58
聖剣伝説3 ……41
超兄貴～爆烈乱闘編～ ……177
天地創造 ……23
ドラゴンクエストVI ……38
ニチブツアーケードクラシックス …48・63
バスマスターズ クラシック ……58
パチンコ連チャン天国 スーパーCRスペシャル …63
バトルタイクーン ……53・62
早指し二段 森田将棋 ……58
P-MAN ……52
プリンセスミネルバ ……152
風来のシレン ……181
ミスティック・アーク ……32
ラブクエスト ……173
●ヴァーチャルボーイ
VIIテトリス ……180
●ゲームボーイ
ギャラガ&ギャラクシアン ……176
GO GO ACKMAN ……178
もぐもぐGOMBO ……59
●メガドライブ
ウォーロック ……64
魔導物語 I ……177
ライトクルセイダー ……56・64
●ゲームギア
スーパーコラムス ……59
●PCエンジン
機装ルーガII ……59·65·173
銀河お嬢様伝説ユナ2 ……155
空想科学世界ガリバーボーイ ……153
将棋データベース 棋友 ……59
百物語ほんとうにあった怖い話 ……178
ベースボーラー ……65
●セガサターン
完全中継プロ野球 グレイテストナイン ……57·65·88
QUOVADIS(クォヴァディス) ……176
GRAN CHASER ……64・80
シャイニング・ウィズダム ……176
デイトナUSA ……170
バトルモンスターズ ……65
パンツァードラグーン ……171
ポポイっとへべれけ ……173
魔法騎士レイアース ……84
レイヤーセクション ……179
ワールドアドバンスド大戦略 ……182
●プレイステーション
アークザラッド ……134
ウィザードリィVII ……147
機動戦士ガンダム ……142
くるりんPA！ ……179
豪傑寺一族2 ……175
3×3EYES～吸精公主～ ……134
スーパーリアル麻雀PVカスタム ……172
鉄拳 ……172
ときめきメモリアル～forever with you～ …140
ナイトストライカー ……66
ニチブツマージャン女子校名人戦 ……66
PHILOSOMA ……146
藤丸地獄変 ……144
●PC-FX
ルナティックドーンFX ……179
●32X
ステラアサルト ……55
●3DO
WAY OF THE WARRIOR ……59
デイドラス ……164
●ネオジオ
餓狼伝説3 ……18
●アーケード
ヴァンパイア ハンター ……156
バーチャストライカー ……86
風雲黙示録 ……161

本誌中で使用している各ゲーム機の記号表記は、P.186を参照してください。

覇王 王立情報局

実は今頃が、今年末から来年にかけてのビッグタイトルが発表される時期なのだ。セガサターン、プレイステーションに注目せよ!

緊急特報! ついに発表! これが『バーチャファイター3』!!

イメージイラストを初公開!

一昨年にアーケードに導入されて以来、様々なブームを巻き起こしてきた『バーチャファイター(以下ＶＦ)』シリーズ。この最新作である『ＶＦ３』は今年末導入されるという噂である。この期待の新作のイメージイラストが、セガＡＭ２研より公開された。

このイラストを見てまず気づくことは、キャラクターの生活に密着したイラストであることだ。この作品では、今まで明らかにされていなかった各キャラの私生活(?)部分をクローズアップするとのこと。謎に包まれていたボスキャラのデュラルや、彼女を造った謎の組織の正体が、今作品でついに明らかになる?

▶そしてシリーズおなじみ（?）のデュラル。バックに描かれている、そして左手にかざしている炎がなにやら意味深である。もうお気づきの人も多いと思うが、彼女が使う技は、影丸の必殺技が多い。影丸の母親は現在失踪中。これに何らかの関係があるのかも……。

▲本邦初公開の化粧をするパイ。確かに彼女の職業は女優だから当たり前なのだが、いくらパイ使いの人でもこんなシーンは想像できなかったはず。

▲一人酒を飲むジャッキー。思うは妹サラの行方か……。

▲修行に励むアキラ。あの驚異的な破壊力を持つ鉄山靠は健在か!?

EVENT イベント

幕張へ急げ！「'95東京おもちゃショー」開催！

ショーの目玉は松下の64ビット機か？

きたる6月1日（木）から4日（日）の4日間、千葉・幕張メッセにおいて、玩具全般を扱った見本市、「'95東京おもちゃショー」が開催される。前半の2日間は、関係者しか入場できないが、3日（土）、4日（日）は一般への公開日となっているので、入場料500円を払えば誰でも入場が可能（開場時間は9：00〜17：30）。

▲昨年の「おもちゃショー」会場風景。今年も派手なブースが君を待つ！

ゲーム関連メーカーのブースでは、各機種対応のソフト（未発表タイトル含む）が多数出展されるので、話題の最新ソフトをいち早くプレイしよう。

さらに、会場内に設けられたイベント広場では、ポンキッキーズのキャラクターショーのほか、安室奈美恵With スーパーモンキーズのライブ、吉本興業によるお笑いライブなどが予定されている。それ以外にも、各メーカーブースでは、ゲーム大会などの楽しいイベントが開催される。

国内外のあらゆる玩具が一堂に会す一大イベント、これはもう行くしかないのでは。

特報！「覇王」本誌を持ってヒューマンブースへGO！

3日、4日それぞれ先着50名にヒューマングッズプレゼント！

一般公開日に、「覇王」6／9号（今、君が読んでいる「覇王」だ！）を持って、ヒューマンのブースへ行こう。本誌を持ってきた読者に限り、ヒューマンさんのご厚意により、先着50名、2日間で合計100名にヒューマンオリジナルグッズのプレゼントがあるのだ。数に限りがあるので、開場を待って入場するくらいの努力が必要かも？

さらに、ブース内ではヒューマン夏の総合カタログの配布、ゲストを迎えてのトークショーやゲーム大会も行う予定。絶対行くべし。

▶用意したプレゼントはテレカ、Tシャツ、バッグの3種類。僕も欲しいよ〜。

ゲーム関連メーカー注目出展タイトルリスト

●アクレイムジャパン
- モータルコンバットⅡ　完全版　(SS)
- Dの食卓　(SS)

●アトラス
- 豪血寺一族2（仮）　(PS)
- 峠King The魂〜スピリッツ〜　(SS)

●エポック社
- セント・アンドリュース〜栄光と歴史のオールドコース〜　(SFC)
- アリスのペイントアドベンチャー
- Walt Disney's CLASSIC「ふしぎの国のアリス」より　(SFC)

●エレクトロニック・アーツ・ビクター
- テーマパーク　(3DO)

●角川書店
- 東京ダンジョン　(PS)
- LUNAR(ルナ)(仮)　(SS)

●カプコン
- ヴァンパイア　(PS)
- 天地を喰らう　三国志群雄伝　(SFC)
- ストリートファイターⅡ　(GB)
- ストリートファイターⅡ ムービー　(PS、SS、3DO)
- ストリートファイター リアルバトル オン フィルム　(PS、SS)
- X-MEN　(SS)
- 学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!　(PS、SS)
- ロックマンX3　(SFC)
- ファイナルファイト3（仮）　(SFC)

●KSS
- 西陣パチンコ物語　(SFC)

●コンパイル
- シャドウラン　(MCD)
- ぷよぷよ通(2)　(SS)
- 魔導物語Ⅰ　(MD)

●タイトー
- エナジーブレイカー　(SFC)
- レイヤーセクション(旧:レイフォース)　(SS)
- ダライアス外伝(仮)　(SS)
- ツァイトガイスト　(PS)

●タカラ
- プリンセスメーカー　(SFC)
- スチームギア★マッシュ　(SS)
- スーパー人生ゲーム2　(SFC)
- DX人生ゲーム　(PS、SS)
- コブラ・ザ・サイコガン　(PS、SS)
- チョロQ　(PS)
- ちびまる子ちゃん　(PS、GB)

●データム・ポリスター
- 幼稚園戦記まだら　(SFC)
- 四柱推命ピタグラフ　(PS)

●トミー
- 魔法騎士(マジックナイト)レイアース　(SFC)
- 新日本プロレスリング 闘魂烈伝　(PS)

●ナムコ
- エースコンバット　(PS)
- PS版プライムゴール(仮)　(PS)
- PS版ファミスタ(仮)　(PS)
- Jリーグサッカー プライムゴール3　(SFC)
- ティルファンタジア　(SFC)

●メサイヤ
- ディア ラングリッサー　(SFC)
- 超兄貴〜爆烈乱闘編〜　(SFC)
- リングにかけろ　(SFC)

●ヒューマン
- HYPERフォーメーションサッカー　(PS)
- トワイライトシンドローム　(PS)
- ファイプロ外伝ブレイジングトルネード　(SS)
- スーパーファイヤープロレスリングクィーンズスペシャル　(SFC)
- クロック タワー　(SFC)
- ヒューマングランプリ4(仮)　(SFC)

●メディアワークス
- エメラルドドラゴン　(SFC)

●やのまん
- フェーダ　(PS、SS)

●SNKブース
- 風雲黙示録　(NEO)
- ワールドヒーローズパーフェクト／ADK　(NEO)
- 超人学園ゴウカイザー／テクノスジャパン　(NEO)
- 天外魔境真伝／ハドソン　(NEO)

●三洋電機ブース
- 対決るみーず　(3DO)
- プロスタジアム　(3DO)
- N.O.B.(ノブ)／オクタゴンエンタテイメント　(3DO)

●セガブース
- ブルーシード〜奇稲田秘録伝〜　(SS)
- X JAPAN　(SS)
- リグロードサーガ　(SS)
- クロックワークナイト〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜　(SS)
- 学校の怪談　(SS)
- 魔法騎士(マジックナイト)レイアース　(SS)
- ワールドアドバンスド大戦略〜鋼鉄の戦風〜(仮)　(SS)
- シムシティ2000　(SS)
- シャイニング・ウィズダム　(SS)
- 天外魔境外伝 第四の黙示録／ハドソン　(SS)
- コミックスゾーン　(MD)
- ミッドナイト・レジスタンス　(32X)
- シャイニング・フォース外伝〜FINAL CONFLICT〜　(GG)

●NEC H.E.ブース
- プリンセスメーカー2　(PC)
- 同級生／NECアベニュー　(PC)
- 魔導物語Ⅰ〜炎の卒園児〜／NECアベニュー　(PC)
- Jリーグパワースタジアム／ハドソン　(PC)
- ルナティックドーンFX／アートディンク　(FX)
- キューティーハニーFX／データウエスト　(FX)
- 電脳絲繰格闘伝／ハドソン　(FX)
- 銀河お嬢様伝説ユナFX／ハドソン　(FX)
- パワードールFX／工画堂スタジオ　(FX)
- お嬢様捜査網(仮)／ヘッドルーム　(FX)

●バンダイブース
- ルインアーム　(SFC)
- ドラゴンボールZ 超悟空伝 覚醒編　(SFC)
- キャプテン翼J(仮)　(SFC)
- バトルロボット烈伝／バンプレスト　(SFC)
- 猛虎伝説'95〜阪神タイガース〜／エンジェル　(SFC)
- ウルトラリーグ／ユタカ　(SFC)
- 機動戦士ガンダム　(PS)
- ドラゴンボールZ 超武闘伝(仮)　(PS)
- テレビアニメ スラムダンク(仮)　(SS)

●松下電器産業ブース
- ポリスノーツ／コナミ　(3DO)
- チキチキマシン猛レース2／フューチャー・パイレーツ　(3DO)
- デイドラス／ハットネット　(3DO)
- TETUJIN RETURNS(仮)／シナジー幾何学　(3DO)

※出展タイトルは'95年5月15日現在のものです。

TOPIC トピック

サターン版『バーチャコップ』制作快調！

初登場！ これがファン待望の新画面だ!!

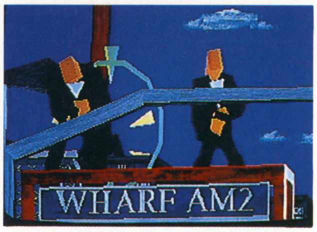
アーケード版でも人気の『バーチャコップ』。ストレス解消には持ってこい！ のゲームなんだ。

この『バーチャコップ』は、自分がコップ(警察官)になって、敵をバンバン撃ち倒していく、というものだが、これがなかなか難しい。でも、自動的に最も危険な敵を探して照準を合わせる〝ロックオンサイト〟と〝オートズーム〟というシステムがあるので、初心

▲とにかく敵もデカい！ でもポリゴンが欠けたりすることはないのだ。

者でも安心してプレイできるのだ。発売が待ち遠しいソフトだ。

▲〝ロックオンサイト〟作動！ 確実に敵を倒せる安心のシステム。



▲ほら、足に命中すれば、ヒザからこんなふうにくずれ落ちていきます。

また、3月24日の「セガサターン'95重点ソフト発表会」で初公開された、サターン版『バーチャファイター2』のイメージビジュアルだが、これはサターン本体で1／60秒

▲パイの背冲腿。イメージビジュアルとはいえ、すごくなめらかな動き。

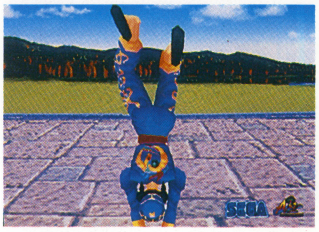
の描画で動かしているんだ。

このイメージビジュアルは、AM2研が開発したサターン用新OS(オペレーションシステム)の中に、デモンストレーションとしてつけられたもの。

だから、このビジュアルがそのままの形で、サターン版『バーチャファイター2』になるとは決して言い切れない部分もあるんだ。

でも、クォリティーは抜群に高いので、安心して待っておくれ。

▼背景だってこんなにきれいだ。思わず見とれてしまうのである。



▲正面から見たバック転シーン。早くサターンでプレイしたいね。

HARD WARE ハードウェア

セガサターン用周辺機器を新発売!!

キミのサターンがパワーアップ！

6月23日に、サターン用周辺機器「ムービーカード」「フォトCDオペレーター」「電子ブックオペレーター」の3種類が新発売される。これらを搭載することにより、サターンのマルチメディアマシーンとしての性能が、一段とパワーアップすることになる。

まずは「ムービーカード」だが、サターン本体背面の電池カバーを

▲「ムービーカード」のパッケージ。これでビデオCDが思いのままに。

▼ブルーが鮮やかな「フォトCDオペレーター」のシステムディスク。

はずして差し込むことにより、VHS並みの美しい画像で、ビデオCDを楽しむことができる。価格は1万9800円〔税別〕。

「フォトCDオペレーター」はシステムディスクと同じ機能で、サターンに挿入して起動させると、ゲームとまったく同じ操作で、フォトCDを楽しむことができる。

ちなみに、フォトCDオペレーターには、発売中のアクションゲーム『クロックワークナイト』の高画質CGが入っているのもうれしい。価格は3800円〔税別〕。

「電子ブックオペレーター」は、やはりシステムディスク同様に、サターンに挿入し起動させた後、電子ブックソフトを挿入することにより、電子ブックソフトを楽しむことができる。

また、サターン用マウス「シャトルマウス」にも対応していて、快適で簡単な操作が約束されている。価格は3800円〔税別〕。

ゲームだけじゃないサターンを、この機会に見直してみては？

◀たまにはゲームを休んで、「電子ブックオペレーター」を使って勉強すれば、成績もグーンとアップ間違いなし！ かもしれない？

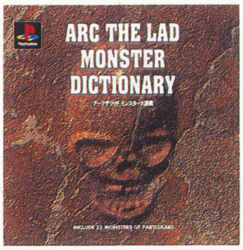
SOFT WARE ソフトウェア

『アーク ザ ラッド』キャンペーン実施中

プレミアムキットを手に入れよう!

ＰＳユーザーの注目を集めている、期待の新作ＲＰＧ『アーク　ザ　ラッド』。いまこの『アーク〜』を店頭予約すると、「アーク　ザ　ラッド　スペシャルプレミアムキット」を先着順に店頭でプレゼントしている。内容はワールドマップやモンスター図鑑など、いち早く『アーク〜』の世界を楽しむことができること請け合い！　この予約キャンペーンは６月20日まで実施されているので、いまならまだ間に合うかも。『アーク〜』を買う予定の人は、いますぐお店に走ろう。

また、店頭でプレイできるデモデモ版『アーク〜』に出てくるパスワードをＳＣＥに送ると、抽選で500名にＰＳ特製「ソフト＆メモリーカードキャリングケース」が当たるぞ。



▲ＰＳ期待のＲＰＧを買って、プレゼントももらっちゃおう！

▼詳しくは、店頭にあるキャンペーンポスターを見てね！

TOPIC トピック

パソコンで『ソニック』登場!

なんとパソコンと同梱で

セガオブアメリカ（セガの米国法人）が、同社の人気アクションゲーム『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』をパソコンに移植することを発表した。移植される作品はメガＣＤ版でおなじみの『ソニックＣＤ』。

移植の話は、セガとパソコンの世界では有名なＣＰＵメーカー、インテル社の業務提携によって生まれてきたため、インテル社のＣＰＵである「ペンティアム」を搭載しているパソコンに同梱される予定だ。また、どの機種に同梱されるか、また日本での発売は未定。

おそらく今年末に発売されるペンティアム搭載のパソコンに同梱されるであろうこの作品によって、セガはすべてのゲームメディアに参入したことになる。

▲メガＣＤ版『ソニックＣＤ』。これがパソコンで楽しめるとは……。

▼サターン版『ＭＹＳＴ』は、パソコンからの移植作品。今までよくあった、そして今回とは逆のパターン。

EVENT イベント

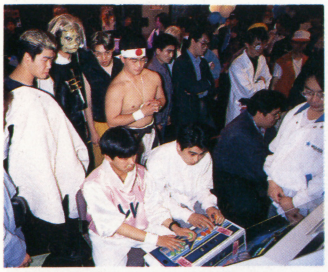
大盛況! コスパinゴールド3

1200人がところ狭しと超熱狂!!

さる５月５日、東京・芝浦にあるゴールドにおいて、ゲームやアニメのキャラクターになりきるコスプレパーティー「コスパ3」が行われた。当日は会場内に1200人ものコスチュームプレイヤーが集まり、コスプレコンテストなどで盛り上がっていた。

また、会場ではテクノスジャパン主催による「ＮＥＯ・ＧＥＯ ダブルドラゴンゲーム大会」も開催され、多くのプレイヤーが参加し、優勝者には、『ダブルドラゴン』のソフトがプレゼントされたぞ。

もはや定番化したといわれるこの「コスパ」も、今回で３回め。次回は今年の９月あたりを予定しているとのことだ。



▲ゲーム大会では、腕に自信のある強者たちが集まり、熱い戦いを繰り広げていたぞ。

▼なかには、かなりきわどいコスチュームも。誰がどのキャラクターか分かるかな？

TOPIC トピック

どうなる!? ウルトラ64の発売日

海外では'96年４月に発売予定

ＮＯＡ（米国任天堂）は同社の64ビット機ウルトラ64を、来年１月にラスベガスで開催されるＣＥＳで発表し、４月に発売すると発表した。気になる日本国内での発売日だが、京都の任天堂本社に問い合わせたところ、これまでと変わらず11月発表、12月発売とのこと。

５月11〜13日にロサンゼルスで開催されたＥ３では、今度こそ出展されるのではとウワサされていたが、結局見送られた。11月24日から開催される「初心会」までは、次の情報も出そうになさそう……。

◀Ｅ３の会場で配られたプレスキット（取材用の資料ね）に同封されていた、ウルトラ64の写真だ!!

E3
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

ウルトラ64は不発！ セガ&ソ

「盛況ですね。ゲーム業界が一つにまとまった記念すべきイベントです」。セガ・オブ・アメリカの副社長、豊田氏は感慨深げに語った。

アメリカのゲーム業界におけるリーダーを自認するセガは、消費者にむけてソフトの対象年齢を明らかにするレイティングシステム確立のためにいち早く動いていた。E３を企画したＩＤＳＡ（米ソフトメーカーの協会）結成においてもセガは重要な役割を演じている。

そんないきさつで、５月11日からロサンゼルスで開催されたゲーム業界初の国際トレードショウ、Ｅ３は、セガ・オブ・アメリカの社長、トム・カリンスク氏のスピーチとともにスタートした。急遽、Ｅ３に照準を合わせ、５月11日にアメリカ市場にセガサターンを投入したセガの戦略は、話題作りに貢献したと、高い評価を得た。

続いて登場したソニー・エレクトロニック・パブリッシングの社長、オラフ・オラフソン氏はプレイステーションの本体価格を299ドルと発表。セガのライバルとして名乗りをあげたみごとなプレゼンテーションを披露した。

そうなるとやはり気にかかるのは任天堂のウルトラ64。アメリカにおける発売は来年の４月に延期。バーチャルボーイ、スーパーNESの新作と展示内容は盛りだくさんではあるが、今ひとつ盛りあがりに欠けるという印象は否めない。

任天堂
Nintendo of America

任天堂ブースにおけるウルトラ64の展示はなかったが、プレスキット（資料）の中に右のような写真が含まれていた。資料によればレア社を筆頭に制作会社は５社、発売元としてシエラ・オン・ライン社など７社がウルトラ64に関わっている。64は来年、１月５日、ＣＥＳ（コンシューマー・エレクトロニクス・ショウ）で初公開となる。

これがウワサのウルトラ64だ！

◀正面に見える接続端子に注目。コントローラーを初めから４つまでつなぐことができる！

レア社の新作『ドンキーコングカントリー２』を11月に発売！

1995年下半期におけるスーパーＮＥＳの新作として発表されていたのは以下の３作品。『ドンキー２』は、要注目の作品。前作とあまり変わらない印象を受けるが、全体的には手堅い作り。ウルトラ64に移植が決定している『キラー〜』はキャラのアクの強さが気になるが操作性は抜群。日本で発売されればヒットするのでは？

⇦『ドンキーコングカントリー２』
◀サブタイトルは、『ディディズ コング クエスト』。前作はアメリカだけで350万本以上のセールスを記録したというビッグタイトルだ。

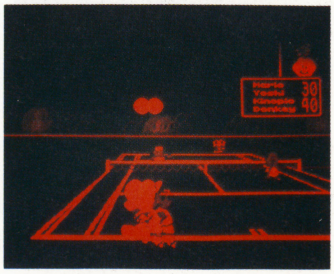
⇨『キラーインスティンクト』（左）
▶任天堂アメリカの荒川社長が、セガサターンの『バーチャ〜』を超えたと太鼓判を押す対戦格闘ゲーム。

⇨『アースバウンド』（右）
▶つまりこれはあの『マザー２』のこと。ブースでの人気はイマイチ。プレイしてみればオモシロイのにね。

バーチャルボーイのアメリカ発売は８月！

合計８本のタイトルが展示されていたバーチャルボーイ。実際にプレイしてみると以前よりキャラの輪郭がはっきり見える、ような気がした。これなら目の疲れは気にならない。どのソフトもじわじわとバージョンアップしている模様。とくに『マリオ クラッシュ』の完成度には注目。資料にはデザイナーとして宮本氏の名前が……。

▲『マリオ クラッシュ』は「ノコノコを踏んで投げる」など、マリオの基本動作を楽しむアクションゲーム。



▲『マリオズ ドリーム テニス』で表現されるボールの遠近感は、バーチャルボーイでしか味わえない。

ニーが打ち上げ花火!

◀にぎわうセガのブース。ブースの占有面積でもセガ、任天堂、ソニーの3社は他を圧倒していた。しばらくはアメリカ市場においてもこの3社によるシェア争いが続きそうな気配である。

▶E3はゲーム業界のエキスポ。5月11日から13日まで、ロサンゼルスのコンベンションセンターで開催された。

セガ

SEGA of America

セガサターンは発売中。『バーチャファイター』が付いて399ドル(約3万3000円)。値段としては妥当なところ。当初の予定より約1ヵ月早い発売となった。すでに日本でもおなじみの『デイトナUSA』『パンツァードラグーン』『クロックワークナイト』などが同時発売となっている。サードパーティーとして発表されたメーカーは43社。セガ・オブ・アメリカが配布したリストには、ナムコの名前も含まれている。ナムコはプレイステーション一筋という認識は改めなければならない。

セガサターンはバーチャ同梱で399ドル!

▲『バーチャファイター』の人気はアメリカでも変わらない。

▲「ジェネシス」「スーパー32X」の人気は低年齢層に支えられている。

ソニー

SONY Computer Entertainment of America

アメリカにおけるプレイステーションの発売は9月。同時発売タイトルとして、おなじみの『リッジレーサー』『闘神伝』『鉄拳』などのタイトルがあげられている。年末までには続々とアメリカ版のオリジナルソフトが出揃う予定。

なによりも驚くべきことは299ドルの本体価格。日本円に換算すると約2万5000円! ただしソフトを1本5000円として計算するとセガサターンとの価格差は、あまり感じない。やはり最終的にはソフト勝負ということになる。

プレイステーションの価格は299ドル!

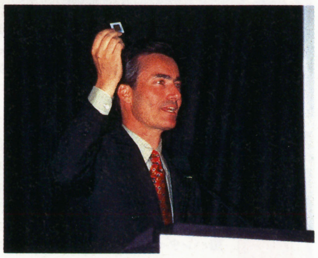
▲ソニーのブースは高い壁に囲まれていて、内側が見えない。

▲ブースの中はこんな感じ。すっきりとしたデザインが印象的だ。

そのほかの動向

3DO スリー・ディー・オー

5月10日、E3前日にボナベンチャーホテルで行われたプレゼンテーションにおいて、3DO社の代表、トリップ・ホーキンス氏はM2(モデルツー)の機能を公開した。CPUはマッキントッシュ(パソコン)で採用されているパワーPC602。64ビット機として開発されているこのマシンのスペックは現在発表されているどのマシンと比較しても遜色はない。3DO社がいつこのマシンを市場に投入するか、注目を集めている。



▲チップを片手にM2の優位性を語るトリップ・ホーキンス氏。

SNK エス・エヌ・ケイ

ネオジオCDを発表!

SNKは日本ですでに発売中のネオジオCDを、今年の秋にアメリカで発売することを発表した。価格は500ドル以下になる見込み。

◀ソフト、コントローラーが同梱される。

ATARI アタリ

独自のVRシステム!

ATARIは64ビット機ジャガー対応のVR(バーチャル・リアリティ)システムを初公開! 年末までに発売される見込みだ。

◀約300ドルでジャガーをジャガーVRにアップグレードできる。

HAOHAOヒットチャンネル
ニューゲームヒット20

日増しに暖かくなってきているけれど、キミはこの陽気で、ボーッとしているってことないかい？　こんなときこそ「覇王」を読んで、キミの魂を熱く高ぶらせようぜ!!　そして、今話題のゲームソフトを、即、チェックすれば、もう完璧だよね!!

4月10日〜5月7日

1 スーパーボンバーマン3

SFC　■ハドソン　■定価8900円　■4月28日発売　■アクション　■12Mビット＋パスワード　NEW

ノーマルモードで、2人同時プレイが可能。ボンビストへの道を極めるのだ!!

27730ポイント（前回／位）

2人でプレイできるノーマルモードが、ウリです。友達と楽しむもよし、彼女と熱い夜を楽しむのもよし。

2 Jリーグエキサイトステージ'95

SFC　■エポック社　■定価9800円　■4月28日発売　■スポーツ　■12Mビット＋64K　NEW

サッカーファンも、そうでない人も、存分に楽しめるサッカーゲームなのだ。

27700ポイント（前回／位）

今一番売れているサッカーゲームが、コレ!!　フォーメーションを使いこなすのが、勝利のコツですよ!!

3 鉄拳

PS　■ナムコ　■定価5800円　■3月31日発売　■格闘アクション　■CD-ROM　DOWN

キミは知っているか？　ある条件を満たすと、中ボスでプレイできることを!!

13430ポイント（前回1位）

プレイステーションと言えば、やはり今は、このソフトでしょう!!　ハマっている人も、かなり多いはず。

今回のコメントは、ハイパーブルート代々木店、松下氏よりいただきました。

4 クロノ・トリガー

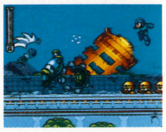
11150ポイント

SFC　■スクウェア　■定価1万1400円　■3月11日発売　■RPG　■32Mビット＋64K　DOWN　前回3位

5 ロックマン7 宿命の対決!

8270ポイント

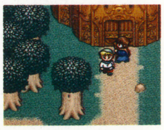
SFC　■カプコン　■定価9800円　■3月24日発売　■アクション　■16Mビット＋パスワード　UP　前回6位



6 魔法陣グルグル

7970ポイント

SFC　■エニックス　■定価1万800円　■4月21日発売　■トラッピングバトルRPG　■16Mビット＋64K　NEW　前回／位



7 デイトナUSA

6780ポイント

SS　■セガ　■定価6800円　■4月1日発売　■レース　■CD-ROM　DOWN　前回2位

8 VIRTUAL HYDLIDE

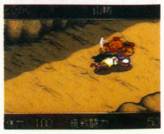
6690ポイント

SS　■セガ　■定価7800円　■4月28日発売　■アクションRPG　■CD-ROM　NEW　前回／位

9 ドラゴンボールZ 超悟空伝　突激編

6380ポイント

SFC　■バンダイ　■定価1万800円　■3月24日発売　■プレイングコミック　■16Mビット＋64K　DOWN　前回4位



10 星のカービィ2

5350ポイント

GB　■任天堂　■定価3900円　■3月21日発売　■アクション　■4Mビット＋64K　DOWN　前回5位

HAOHAOヒットチャンネルは、以下の販売店のご協力により、覇王編集部が独自の調査・集計に基づき作成しました。
協力店　あくと内ファミコンランド中部本部、おかじま電器、ソフマップ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ビックカメラ、フリージアソフトショップ、ブルート、メッセサンオー、LaOXゲーム館。（五十音順 敬称略）

11 リッジレーサー
5050 ポイント

PS ■ナムコ ■定価5800円 ■'94年12月3日発売 ■レース ■CD-ROM
UP 前回21位

12 マリオのピクロス
4760 ポイント

GB ■任天堂 ■定価3900円 ■3月14日発売 ■パズル ■4Mビット+SRAM
DOWN 前回8位

13 ガンナーズヘヴン
4510 ポイント

PS ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■定価5800円 ■4月28日発売 ■アクションシューティング ■CD-ROM
NEW 前回／位

14 ヴィクトリーゾーン
4260ポイント

PS ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■定価5800円 ■3月31日発売 ■パチンコ ■CD-ROM
UP 前回16位

15 京楽・三洋・豊丸 Parlor!パーラー! パチンコ3社・実機シミュレーションゲーム
4140 ポイント

SFC ■日本テレネット ■定価1万1800円 ■3月30日発売 ■パチンコシミュレーション ■16Mビット+64K
前回15位

16 スターブレードα
3880 ポイント

PS ■ナムコ ■定価5800円 ■3月31日発売 ■3Dシューティング ■CD-ROM
DOWN 前回11位

17 RPGツクール ～SUPER DANTE～
3830 ポイント

SFC ■アスキー ■定価9800円 ■3月31日発売 ■RPG作成ソフト ■8Mビット+64K
DOWN 前回10位

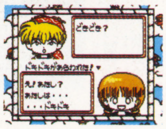
18 川のぬし釣り2
3510 ポイント

SFC ■パック・イン・ビデオ ■定価9800円 ■4月28日発売 ■釣りRPG ■12Mビット+64K
NEW 前回／位

19 餓狼伝説3 ―遥かなる闘い―
3460 ポイント

NCD ■エス・エヌ・ケイ ■定価8800円 ■4月28日発売 ■格闘アクション ■CD-ROM
NEW 前回／位

20 魔法陣グルグル 勇者とククリの大冒険
2770 ポイント



GB ■タカラ ■定価3980円 ■4月28日発売 ■バラエティーRPG ■2Mビット
NEW 前回／位

HAO HAO ヒットチャンネル

■発売が待ち遠しい! 読者

期待のニューゲームヒット20

順位	ポイント	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日
1	5480	SFC	ドラゴンクエストVI 幻の大地	エニックス	RPG	発売日未定
2	1880	SS	バーチャファイター2	セガ	格闘アクション	発売日未定
3	1600	PS	ヴァンパイア	カプコン	格闘アクション	'95年夏発売予定
4	1340	NCD	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	エス・エヌ・ケイ	格闘アクション	9月発売予定
5	1240	PS	アーク ザ ラッド	ソニー・コンピュータエンタテインメント	RPG	6月発売予定
6	1220	SS	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	セガ	RPG	6月23日発売
7	1100	SFC	タクティクス オウガ	クエスト	シミュレーション	発売日未定
8	1060	SFC	夜光虫	アテナ	アドベンチャー	6月16日発売
9	1000	PS	機動戦士ガンダム	バンダイ	3Dアクションバトルゲーム	6月発売予定
10	990	SFC	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	バンプレスト	パズル	5月26日発売
11	940	NCD	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝(仮)	エス・エヌ・ケイ	RPG	発売日未定
12	900	PS	3×3EYES ～吸精公主～	エクシングエンタテイメント	アドベンチャー	7月28日発売予定
13	780	SFC	エメラルドドラゴン	メディアワークス	RPG	7月下旬発売予定
14	760	PS	ときめきメモリアル ～forever with you～	コナミ	恋愛シミュレーション	'95年夏発売予定
15	700	SFC	テイルファンタジア	ナムコ	RPG	発売日未定
16	660	NCD	得点王3 栄光への挑戦	エス・エヌ・ケイ	スポーツ	6月下旬発売予定
17	640	GB	第2次スーパーロボット大戦G	バンプレスト	シミュレーション	6月下旬発売予定
18	620	SS	魔法騎士(マジックナイト)レイアース	セガ	RPG	'95年夏発売予定
19	600	SS	X-MEN	カプコン	格闘アクション	'95年夏発売予定
20	580	SS	ヴァンパイア	カプコン	格闘アクション	'95年発売予定

読者からひとこと

ガンダム大好きの女の子です。PS版の『機動戦士ガンダム』、超期待していますので、これからも「覇王」でたくさん特集してください。攻略本の付録も付けてくださいね。絶対ですよ!!

栃木県 やっぱりアムロが好き

期待のニューゲームヒット20のデータは、「覇王」4/21-28号に寄せられたアンケートハガキの集計に基づき算出したものです。

餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY®

NEO ■SNK ■格闘アクション ■発売中
■CD：8800円〔税別〕／ROM：3万2000円〔税別〕

「5月上旬に『覇王』が出なかった」と泣いた君！ このとっておきの情報をあげるから許してね(笑)。

超必殺技をしのぐ"潜在能力"公開！

発売から約1ヵ月たった『餓狼伝説3』だが、なにかとんでもないうわさを聞いたことはないか？
「ゲイザーが3発出るらしい」
「スクリューアッパーが移動した」
これらは、実は本当に存在するのだ。それは"潜在能力"と呼ばれるもので、通常のプレイではまず見ることができない。しかし、あるコマンドを入力することで、任意に出すことが可能なのだ。この"潜在能力"は、フランコ以外のすべてのキャラクターが持っていて、1ラウンド中に1回だけ出すことができるぞ！

▶泣くなフランコ使いよ。明日があるさ。

◀"潜在能力"で勝つと、セリフが変わる。

▶ギース、怒りのレイジングストームが、ジョーに炸裂！

1 A〜Dボタンを押しながら、"GO"のときにスタートを押す

"潜在能力"を出せるようにするには、まずゲームスタート時に、特殊なコマンドを入力しなければならない。A〜Dのボタンをすべて押しながら、開始直前の"GO"の表示のときに、スタートボタンを押す（連打していればよい）。これでOK。

▶成功すると、名前の色が黄色に変わるぞ！

2 ダメージを受け、体力ゲージが赤く光ったらコマンドを入力！

次の条件は、超必殺技と同じ「体力ゲージが赤く光る」とき。このときに、それぞれの技のコマンドを入力すればよい。しかし、キャラによって出せる条件が決まっていて、それを満たさないと出せない。ちなみに、満たしたときは、名前が光るぞ！

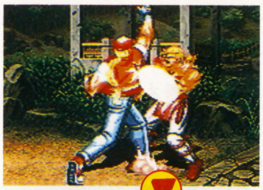
▶超必殺技か"潜在能力"か？ 状況判断が大切。

© SNK 1995

テリー

↙+C、→+C、→↘↓↙←+CD

テリーの"潜在能力"は、コンビネーションアーツから、パワーゲイザー3連発という派手なもの。しゃがみアッパーからボディブロー、すかさずパワーゲイザーとなる。最初のアッパーがガードされると出ない。コマンドは、ポンポンポンとテンポよく正確に入力すると技が出やすい。ボタン連打は、しないほうがいい。決まると、むちゃくちゃ気持ちいいぞ！



◀まずは、しゃがみアッパーを決める。

▶すぐレバーを右に入力して、Cを押す。

▲▶すかさずレバーを半回転させてCDを押すと、パワーゲイザー3連発！　相手の突っ込んでくる技をガードしたときに狙うと、決まりやすい。正確に入力しないと、なかなか出ないぞ。

舞

挑発、Cを押しながら→↙→+BD

「不知火究極奥義！」と叫びながら、派手な超必殺忍蜂を出す技。挑発しないといけないので、相手から離れていないと出せない。挑発（離れてCを押す）したら、Cを押したままコマンドを入力すると、技が出る。こりゃ、常に挑発していないと、バレちゃうね。

◀挑発中に、コマンドを入力すると……。

▶いきなり、超必殺忍蜂が出るぞ！

ジョー

離れて→↘↓↙←+CD

出すのはとっても簡単なジョー。相手から離れてコマンドを入力すれば、前進していくスクリューアッパーが出る。技が出せる位置にいると名前が光るので、参考にしよう。残念なのは、烈風拳などの飛び道具に当たると消えてしまうこと。フェイントで使おう。

◀通常のスクリューアッパーと同じポーズ。

▶しかし、セリフが違っているのだ。

アンディ

ニュートラル+D、↓+C、↓↙←→+CD

アンディの"潜在能力"は、兄テリーと同じコンビネーション系の技だ。レバー入力をせずに（ニュートラル）Dで回転袈裟蹴り、しゃがみからの上げ面、そして超裂破弾が入る。入力が遅いと、最後の超裂破弾が入らない。かなり難しいぞ。ジャンプ大キック、しゃがみ大パンチキャンセル超裂破弾のほうが威力が大きいので、余裕があるときにのみ使おう。

◀レバーは入れないでDだけを押す。

▶しゃがんでCで、突き上げる掌底！

▼▶コマンド入力が成功すると、超裂破弾が出て相手を突き上げていく。見た目は派手でよいのだが、入力の難しさと威力のなさを考えると、あまりすすめられない。ギャラリー受け狙いか？

※表記してあるコマンドは、キャラクターが右向きのときのものです。

ホンフゥ

離れて、タイムが奇数のとき➡⬇⬊⬅＋CD

超必殺技「カデンツァの嵐」をパワーアップさせた乱舞技。相手から離れて、タイムが奇数のときでないと出せない。ダッシュのスピードが速く、ダメージが大きい。

▶ガードされると乱舞にはならないぞ。

ボブ

前方ダッシュ減速中に⬋⬈＋CD

超必殺技「デンジャラスウルフ」にバイソンホーンを加えたような技。ダッシュして、名前が光ったときに入力と考えるとよい。入力が難しいが、レバーを1回転させるつもりで入れる方法もある。

▶レバーが右上になったときにCDを押す。

▶ダッシュして、レバーをぐるっと右回転。

マリー

起き上がり直後に⬅⬇⬋＋C

超必殺技「マリー・タイフーン」のパワーアップ版。ダメージを受けて倒れ、起きあがったあとは、好きなときに入力すれば技が出る。ガード不可能で、ダメージもかなり大きいので必ず使っていこう。

▶本当は、このとき残像が出ている。

▶勝ちセリフが面白いので、全員のを見よう！

双角

ダメージ中に➡⬊⬇⬋⬅＋CD

双角は、相手の攻撃を受け、顔面のけぞりダメージ、アッパーダメージ、中段ダメージのグラフィックのときに入力すると出る。画面全体に多大なダメージを与える。これで、一発逆転を狙え！

▶ガードやライン移動で回避できちゃうぞ。

▶相手の技によって、出しやすさが違うぞ。

ギース

⬇＋C、C、⬇⬋⬅➡＋CD

ギースの"潜在能力"は、テリー、アンディと同じコンビネーション系で、最初のパンチがガードされると成功しない。最初のしゃがみ大パンチを決めたら、レバーを下に入れたままCを1回押し、すかさず次のコマンドを入力しよう。連打する必要はなく、ポンポンポンと速いタイミングで入力するとよい。テリー、アンディよりは簡単なので、ぜひ対戦で使ってほしい。このレイジングストームを見てしまったら、普通のレイジングストームは使えない？

◀しゃがみ大パンチ。ガードされると、技は出ない。

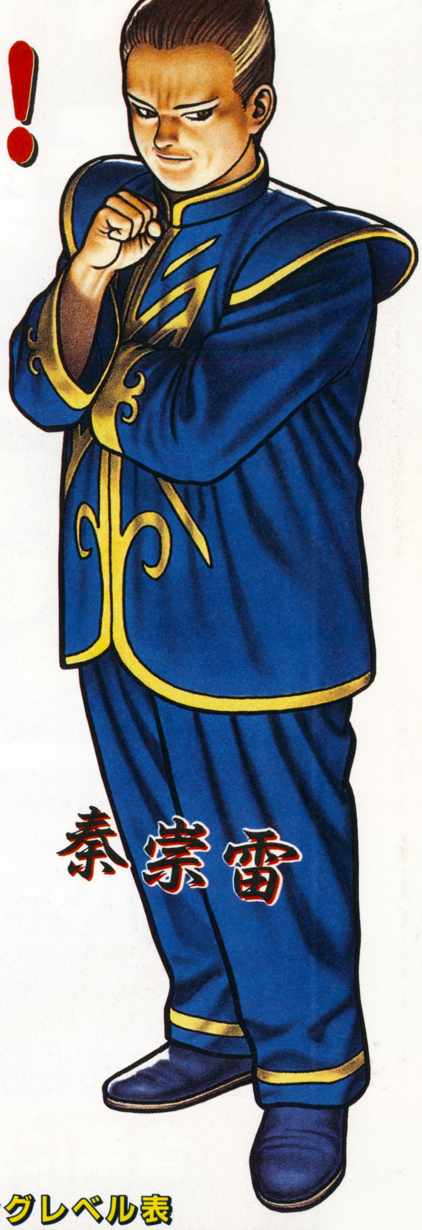
▶つづけてCを押せば、この技になる。連打は禁物。

▲コマンド入力が成功すると、この雷光回し蹴りが出るぞ！

▶動けない相手に対し、力強い声とともに特大のレイジングストームが炸裂する！

最終ボス出現条件の秘密！

このゲームの最終ボスは、もう見ただろうか？　赤い中国人の子供？　いや、本当のボスは、その兄である秦崇雷なのだ。この秦崇雷は、ある条件を満たさないと、戦うことはおろか、見ることすらできない。まず、1回めの山崎にノーミスで勝つとA、それ以外だとBの条件になる（表参照）。そして、秦崇秀（弟）と戦うときにどれだけポイントがあるかで、3つのエンディングに分かれるのだ。森のステージは弟のみで、水のステージは、兄登場のデモまで。火のステージで、やっと兄と対決だ。



▲1回めの山崎竜二にノーミスで勝たないと、出現条件が難しくなるぞ。

▶2回めの山崎。このときは、勝てばよい。

▲秦兄弟の弟、秦崇秀。

◀条件を満たし弟を倒すと、兄の秦崇雷が登場。使う技は弟と同じだが、そのスピード、威力はすさまじい。兄だけの技もあるぞ。

ステージ条件

	A条件	B条件
バッドエンディング	無し	170未満
森のステージ	160未満	190未満
水のステージ	180未満	210未満
火のステージ	180以上	210以上

ファイティングレベルポイント

レベル	ポイント
S	25
AAA	17
AA	12
A	9
B	7
C	5
D	3
E	1

コンティニューポイント

1回め	30
2回め	20
3回め	10
以下	0

※1本負けるたびにマイナス5ポイント。

ファイティングレベル表

時間＼得点	9000以上	8000以上	7000以上	6000以上	5000以上	4000以上	3000以上	3000未満
6秒以内	S	S	S	S	S	S	S	AAA
10秒以内	S	S	S	S	S	S	AAA	AA
15秒以内	S	S	S	S	S	AAA	AA	AA
20秒以内	S	S	S	S	AAA	AA	AA	A
25秒以内	S	S	S	AAA	AA	AA	A	A
30秒以内	S	S	AAA	AA	AA	A	A	B
35秒以内	AAA	AA	AA	A	A	B	B	C
40秒以内	AA	A	A	B	B	C	C	D
45秒以内	A	B	B	C	C	D	D	D
46秒以上	B	C	C	D	D	D	D	D
TIME UP	E	E	E	E	E	E	E	E
EXTRA R	E	E	E	E	E	E	E	E

※1ラウンド内で獲得した得点と、かかった時間に対応しています。
※体力ゲージがパーフェクトのとき、レベルが1レベルアップします。

SONY

音楽攻略カセットGiG!!

オーディオカセット
GiG-1
ノーマルポジション
NEW C-46GIG1 希望小売価格310円(税別)
他に50/60/70/80/90/120/150分

オーディオカセット
GiG-2
ハイポジション
C-46GIG2 希望小売価格340円(税別) NEW
他に50/60/70/80/90/120分

くり返しに強い。重ねて録音しても、再生しても、音質が劣化しにくいテープ。
衝撃に強い。超音波で溶着して、強度をアップさせたカセットシェル。
スタートのすばやさに強い。テープ頭のリーダーテープを短くしてすばやく録音・再生。
ホコリに強い。オーディオテープの大敵であるホコリが入りにくいうす型ケース。

音楽に強いオーディオカセットGiG登場。

音楽攻略カセットで、ゲームも攻略しよう。

買って当てる

「プレイステーション」用ゲームソフト
「攻略カセット」PlayStation Magazine 徹底編集!
プレゼントキャンペーン

話題の「プレイステーション」用ゲームソフトの攻略法や裏ワザ情報、新作ゲームのマル秘情報、ゲームに登場する声優たちによるスペシャルトークなどを収録した「攻略カセット」が3バージョン。しかも攻略ミニブックつき。毎月6,000名様総計18,000名様に当たります。●応募方法:官製ハガキまたは店頭備えつけの専用応募ハガキにGiGのパッケージについているバーコードを1枚貼って、氏名・住所・郵便番号・電話番号・年齢・性別・職業(学年)、アンケート項目を明記の上ご応募ください。●応募期間:5月1日〜7月31日(当日消印有効)＊毎月末日締切り ●応募先:〒100-91 東京中央郵便局私書箱1998号(SW)「GiG攻略カセットプレゼントキャンペーン」HO係

A賞
(合計6,000名様)
namco バージョン
- ●リッジレーサー
- ●サイバースレッド
- ●スターブレード α
- ●鉄拳…などを収録

B賞
(合計6,000名様)
KONAMI バージョン
- ●極上パロディウスだ! DELUXE PACK™
- ●ツインビー® 対戦ぱずるだま
- ●実況パワフルプロ野球 '95™
- ●ときめきメモリアル™ …などを収録

C賞
(合計6,000名様)
PlayStation 最新情報バージョン
- ●闘神伝 TAKARA
- ●ガンナーズヘヴン
- ●ジャンピングフラッシュ …などを収録

〈Sony Computer Entertainment Inc.〉

GiG
ダブルプレゼント
キャンペーン実施中!
5/1〜7/31

クイズで当てる

「プレイステーション」プレゼントクイズ
[問題] 音楽攻略カセット ○○○ 登場!

くり返しに強いテープとタフなカセットシェルとくれば新登場のGiG。おわかりですよね。上の○印に入る3つの英文字をハガキに書いて送りましょう。クイズに正解された方の中から抽選により毎月50名様総計150名様に「プレイステーション」が当たります。●応募方法:ハガキにクイズの答え(3文字)と郵便番号・住所・氏名・年齢・職業(学年)・性別・電話番号を書いて、下の宛先までご応募ください。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。●応募期間:5月1日〜7月31日(当日消印有効)＊毎月末日締切り ●応募先:〒104-91 東京京橋郵便局私書箱93号(SW)「プレイステーションプレゼントクイズ」HO係

PlayStation

※攻略カセットは、ゲームソフトの攻略法などの情報が録音されたオーディオカセットテープです。© マークおよび PlayStation は㈱ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。「プレイステーション」は㈱ソニー・コンピュータエンタテインメントの商品です。
[銀座ソニービル6Fプレイステーションフロアへ急げ!] 最新のソフトが大画面プロジェクターで体験できます! 11:00〜19:00(年中無休)＊当該価格は参考価格です。●あなたが録音したものは、個人として楽しむなどのほかは、著作権法上、権利者に無断で使用できません。

エニックス新RPG伝説誕生!!

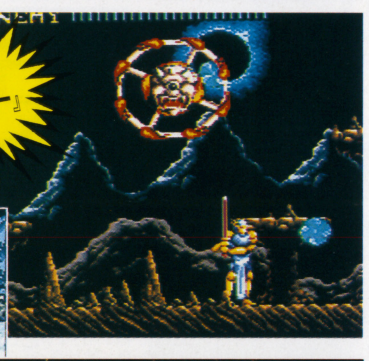
天地創造

SFC ■エニックス ■価格未定 ■発売日未定
■アクションRPG ■32Mビット

『アクトレイザー』や『ガイア幻想紀』で一躍有名になったあのクインテットが、満を持して発表する超大作『天地創造』。今回は、アクションRPGとシミュレーションの要素を合わせ持つ不思議な魅力をたっぷりと、プロデューサーの宮崎氏のコメントとともに、読者のみなさんにお伝えします!!

エニックスがRPGの未来を変える!!

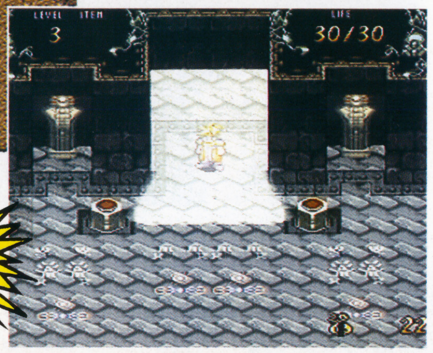
制作は『ガイア幻想紀』『アクトレイザー』のクインテット



1990年『アクトレイザー』

1992年『アクトレイザー2』

1993年『ガイア幻想紀』



そして1995年『天地創造』

クインテットとは!?

超大型ソフト『天地創造』の開発元のクインテットは、平成元年に設立されたばかりの会社だが、その実力のほどは左の写真の作品などで実証済み。主にSFC用ソフトを開発していて、得意分野はアクションゲームだが、必ずRPGの要素が盛り込まれている。この『天地創造』も当然だけど、それ以降のゲームも十分期待できるメーカーといえる。

◀クインテットの実力はこのゲームで実証済み。

▶アクション+ ▶RPG+ ▶シミュレーション 今年最大の話題作登場!!

世間が暗い話題で落ち込んでいる最中、明るいニュースが!! なんと、あのクインテットが『ガイア幻想紀』を凌ぐ超大作、『天地創造』を開発しているとの情報が入った。『天地創造』とはどんなゲームなのか、簡単に説明してみると……。『アクトレイザー』に導入されていた、プレイヤーが神様となって世界を構築するクリエイションモード、イベントが多彩で、アクションゲームだけどRPGの要素も持つ『ガイア幻想紀』、この2つのゲームを足して2で割り、＋αの要素を取り入れると、このゲームができあがるというワケ。主人公は基本的には人間だけど、ときには神に、またあるときには悪魔となって、破壊と創造を繰り返して進んでいくことになるのだ。

▲『天地創造』の世界は、地球の表側と裏側、つまり地上の世界と地下の世界の2つで成り立っている。

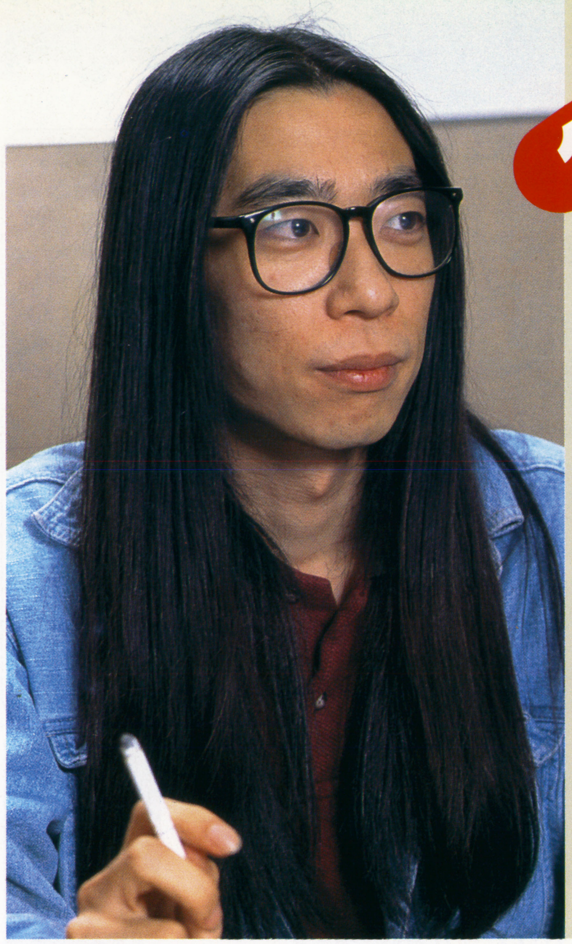
破壊と創造が世界を創り変える……

舞台となるのは、みなさんおなじみの地球。ただし、このゲームの世界では、地上（地表）に対応して、地下世界（地裏）があることになっている。主人公のアークが住んでいるところや、冒険前半の舞台となるのも、この地裏側のほうなんだ。そして、アークが地裏でとった行動は、必ず地表の世界にも影響を及ぼす。『アクトレイザー』や『ガイア幻想紀』のストーリーを感じさせる、クインテットならではのゲームコンセプトだ。この設定だけで期待できるね。

32Mの美麗グラフィック!!

▶地表と地裏の関係は、鏡のように表裏一体となっている。よく考えてから行動を起こさないと、後悔するハメに!?

©クインテット・藤原カムイ・エニックス 1995



クインテット 宮崎友好さんが語る 天地創造 4大ポイント

『天地創造』のウリとなる見所を、4つに分けて解説する。いったい何がすごいのか、記事を読みつつ写真を見て、キミ自身が確かめてくれっ!!

㈱クインテット 宮崎友好さん

今年27歳になる（若い!!）、ゲームデザイナー兼シナリオライター。クインテットの常務取締役も兼ねている。代表作品は『アクトレイザー』や『ガイア幻想紀』など。ちなみに趣味は、スキーと旅行だそうだ。

圧巻のグラフィック

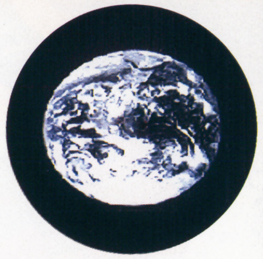
▲新たなCG技術を用いた、美麗極まるグラフィック。まるでアニメを見ているような錯覚に陥る!?

ポイント1 圧倒的な美しさのグラフィックに注目!!

SFCの限界に挑戦した華麗なグラフィック

このゲームの最大の特徴の一つに、クインテット独自のCG技術を用いた、美麗としかいいようのないグラフィックがある。もちろん、そのときにいる場所に応じてさまざまなグラフィックが用意されているので、臨場感はバッチリ。

もちろん、ただきれいなだけではない。各キャラクターの表情や動作、草木の1本に至るまで、しつこいくらいに良く描き込まれてる。これだけきれいなグラフィックを見ると、まだまだSFCもいける、ということがよくわかる!?



▲この美しい地球が、このゲームの舞台となる……。

▲任天堂の『スーパードンキーコング』もすごかったけど、このゲームのグラフィックもかなりすごい。これだけすごいと、次世代機も目じゃないぜ!!

豊富なキャラパターン

『天地創造』の主人公は、実にさまざまなキャラパターンを持っている。「キャラパターンだけで、『ガイア幻想紀』の4倍のメモリーを費やしています」という宮崎氏の言葉どおり、『ガイア幻想紀』の主人公も、スライディングしたり、髪の毛がなびいたりしたけど、『天地創造』の主人公はそれをはるかに上回るらしい。キャラパターンが豊富だと、主人公に感情移入しやすいし、動きを見てるだけでも楽しめるし、いいことずくめ。場所によっては、主人公の髪の毛のなびきかたや表情などが、そのまま謎解きにつながるかもしれないしね。まさに一時も目が離せない、という感じだ。

検証 『ガイア幻想紀』のキャラパターン

スライディングで穴を通り抜けたり、風が吹く方向から隠し扉を見つけたりと、主人公の多彩なアクションを使いこなさなくては、クリアは到底無理だった……。

◀場所によっては、音が重要だった。

検証 『アクトレイザー』の回転・拡大・縮小

初めてこれを見たときは、さすがSFCと感心。今では回転・拡大・縮小はありふれた機能になってしまったが、このゲームは当時の驚きを再現してくれるだろうか……。

まわる！まわる!!

キャラクターデザインは藤原カムイ

『天地創造』には、敵・味方含めていろいろなキャラが登場する。こういったキャラのデザインを手掛けているのは、『ロトの紋章』や『雷火』などでお馴染みの藤原カムイ氏だ。逞しそうな主人公みたいなキャラに限らず、左の絵のような、とても可愛らしい女の子も登場する。ほかにはどんなキャラがいるかな？

2大迫力シーンを見よ!!

全部で9回登場する驚愕の復興シーン

主人公が特定の目的を果たすごとに、植物や動物、そして大陸などが世界に解放されていく。その際に現れる復興シーンは、見た人に感動を与えること間違いナシ!!　8Mの大容量＋クインテットの新CG技術は、実際に天地創造の瞬間を見ているような、そんな気分にひたらせてくれる。たとえソフトを買わなくても、ぜひ一度は見てほしい!!

8Mビット!!

◀この静止画面ではすごさが伝えづらいが、向こう側から水が流れてくるシーンは圧巻。どんな手を使ってでも、一度は見よう!!

地裏マップできれいすぎて気持ち悪い!?

美麗なのは、復興シーンだけではない。地球の裏側の世界、通称〝地裏〟を歩いているときのシーンも感動モノ。青空の代わりに、地上を裏から見た状態が展開されていくんだ。常に主人公がいる地点と対応した地上が映し出されるので、歩いていると気持ち悪くなってしまう!?

ポイント 2

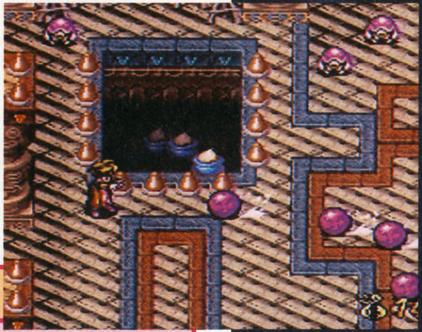
アクション RPG シミュレーション

新感覚ARPGの誕生

RPG要素タップリのアクションゲーム

敵を倒すと経験値が入り、経験値が特定のポイントに達するとレベルが上がるところや、さまざまな情報を得たうえで目的地がハッキリするところなどは、従来のRPGにかなり近い。戦闘はあくまでもアクションなので、これはどちらかというと『ガイア幻想紀』に近い。『ガイア幻想紀』と大きく違うところは、敵を倒して経験値稼ぎができるところだろう。「アクションが苦手な人でも、先に進めるように作ってあります」(宮崎氏談)。

▲戦闘に関しては、詳しくは次のページで紹介しているぞ!!



▲敵を倒して手に入るのは経験値だけではない。アイテムを買うのに必要なお金も手に入る。やっぱり、経験値稼ぎやお金稼ぎは、RPGの王道だよね!?

検証 『ガイア幻想紀』の謎解き

『ガイア幻想紀』の謎解きは、イベントで強制的にやらされるモノと、ヒントを基に解くモノと2種類あり、どちらかというと簡単なほうだった。『天地創造』の場合は、どちらのタイプになるのだろうか……?

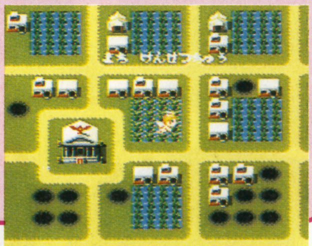
▲強制イベントで、仕掛けを解除して脱出……。

まだ見ぬ謎のシミュレーション部分とは?

『アクトレイザー』でいうところの〝クリエイションモード〟のようなモノが、この『天地創造』にもあるらしい。残念ながら、今回の取材では画面を見ることはできなかったが、宮崎氏の話からいくつか情報を得ることはできた。まず第1に、『アクトレイザー』のときのように、ある都市で発生した文化を他の都市に持っていくことができる、ということ。そして第2に、都市を発展させればさせるほど、何かしらメリットが生じるということ。もちろん、都市を発展させるにはそれなりの努力が必要だけど、そういった努力を怠ると、展開がつらくなっていって困るのは自分、ということに。

検証 『アクトレイザー』のクリエイションモード

自分が神様となって都市を発展させるという、一風変わった〝クリエイションモード〟。アクションシーンもさることながら、このモードもかなり楽しかった。少しずつ人口が増え、都市が大きくなっていくところが快感!?



地下世界のどこかで主人公を待ち受ける 暗く、そして静かな巨大な塔……

地下世界には、〝試練の塔〟と呼ばれる5つの塔がそびえ建つ。この塔には、それぞれ大きな秘密が隠されているらしいが、現時点では不明だ。どうやら、地上世界とつながりがあるようなのだが……。

▲てなワケで、今回はシミュレーションモードの画面写真はナシ。近いうちにお見せできると思うので、楽しみに待っていてください。

ポイント 3

手に汗握る本格アクション!!

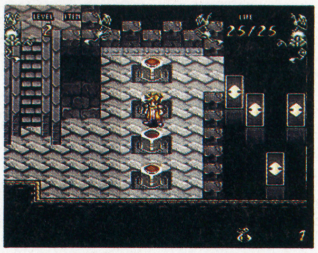
クセになりそうなダンジョンでの戦闘

なんだかんだいってこのゲームのメインとなるのは、やはりアクション（戦闘）シーン。戦闘方式は、基本的には『ゼルダの伝説』や『ガイア幻想紀』と同じく、上から見下ろした形の画面での、リアルタイムの戦闘になる。しかし、このゲームの場合は単純に敵を攻撃するだけではなく、魔法を組み合わせて戦うことができる。もちろん、宮崎氏が教えてくれたのだが、多彩なアクションで敵を攻撃する、ということも。かなりやりごたえのある戦闘になりそう。

前のページでも説明したけど、主人公は一定の経験値を得るたびにレベルアップする。敵が強くてなかなか先に進めない、というときは、多少手間でも経験値稼ぎをすればだいじょうぶ、というワケだ。このシステムなら、アクションゲームが苦手な人でも、安心してプレイできるね（?）。

このほかにも、『天地創造』ならではのシステムが用意されている。今からでも遅くないから、『ガイア幻想紀』で練習しておくといいかもしれないぞ!!

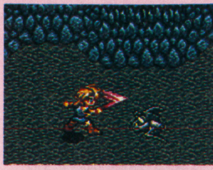
▲敵は強者揃い。「単体ではたいしたことがなくても、組み合わせによっては強敵になります」という宮崎氏の言葉もあるし、なかなか手強そうだ……。



▲あたりの地形には、どんな仕掛けが用意されているのだろうか？　画面を見ただけでもドキドキしてきちゃうね。果たして、難易度のほうはどうなのだろうか。

検証 『ガイア幻想紀』のバトルシステム

『ガイア幻想紀』の場合は、多彩なアクションを使いつつ、基本は敵を直接攻撃することだった。変わったシステムとしては、変身システムや特殊攻撃などがあったけど、『天地創造』ではどうなのだろうか？　残念ながら、宮崎氏に具体的な話は聞けなかったけど、宮崎氏の口ぶりからすると、かなり期待してもいいような気がした。しつこいようだけど、『ガイア幻想紀』で練習しておこう!!



▲『ガイア幻想紀』の主人公のテム君の武器は、お父さんの形見の笛のみだった。

▲『天地創造』の主人公のアークの武器は、おそらく人類史上初の武器（?）の棒っきれ。

バトルはアクションだけではない!!

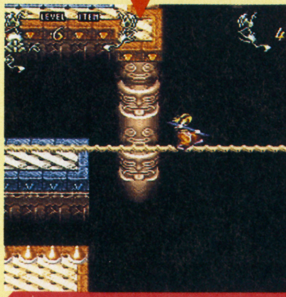
このゲームの目新しいシステムの一つに、戦闘時に敵が使った特殊攻撃が、リアルタイムで画面上に表示される、というのがある。この表示を見れば、いったい敵に何をされたのか、一目瞭然。普通のコマンドRPGくさい趣向が凝らされているというワケ。当然、敵が先制攻撃で特殊攻撃を仕掛けてくる可能性もあるので、その場合は何をされたのか表示を見てチェックし、すかさず対処法を考えなければなるまい。

この表示は!?

▲表示を見ただけでは、何をされたのかわからない……という心配は無用。続けて、主人公がどういう状態に陥ったのかを、親切に表示してくれるぞ。さあ、対処法を考えよう!!

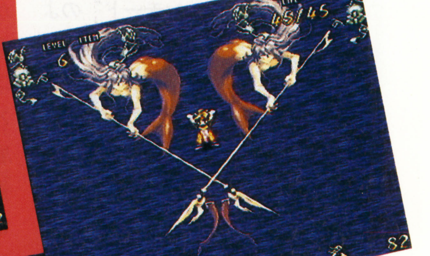
注目! こんなイベントもありまーす!!

ダンジョンの仕掛けの一つに、このような綱渡りのシーンがある。左右から出現する敵を倒しつつ進むんだけど、同時にうまくバランスをとらないと奈落の底にまっさかさま……てなことになってしまう。敵を倒すことにばかり気をとられていては、いつまで経っても先に渡ることはできないぞ!!　これも、今までのアクションゲームにはなかった、新システムの一つといえるよね。なんだか、イジワルといってしまえばそれまでだけど、とっても難しくて楽しそうだ!?



▲敵を倒せば自分が立たず、自分を立たせば敵を倒せず。まるでパズルゲームみたい。

人生は綱渡りだ!?



召喚魔法

▲この3枚の写真は、主人公が召喚魔法を使ったときに現れる美麗グラフィックだ。もちろん、ほかにも数種類用意されている。果たしてどんな効果があるか!!

ポイント4 壮大なドラマが展開する予感……!!

地表と地裏の複雑な関係とは？

地表と地裏のあいだには、複雑な関係があるらしい。「行いの結果、ストーリーが変わっていくので、人によって進みかたが違ってきます。同時に、マップの地形も人によって違うでしょう」以上の宮崎氏の話からすると、ゲームの本筋とは別に、さまざまなサブイベントが用意されていて、しかも相互世界に影響するのかも……。

▲今のところわかっているのは、スタート地点のクリスタルホルムを治めている長老が、何かしら秘密を知っているらしいということだけだ。

基本はやっぱり、会話&情報収集!!

このゲームも他の(アクション)RPGと同じく、情報収集が重要になってくる。情報を得ないことには、いったい何をすればいいのかがわからないからね。となると、必然的にドンドンいろいろな人に話しかけなくてはいけない。みんながみんな、重要なことを知っているとは限らないけど、話しかけて困るということはないハズ。人見知りなんかしないで、積極的に話しかけてみよう!!

最初の町で重要になってくるのは、ずばり長老、そして占い師のおばあさんって感じ。幼なじみのヒロイン、エルの助言も忘れてはいけない。とりあえず何をすればいいのかは、この3人からきちんと情報を得れば、自然とわかるのではないだろうか？

目的を遂げるごとに、その行動が世界にどんな影響を与えたのか、必ず確認するようにしよう。きっと、新たな道が開けてくるハズだ。

◀コケコッコ君以外の生き物は、地裏の世界に存在するのだろうか？

◀あの有名ゲームで一躍人気者になったコケコッコ君が、このゲームにも登場!!

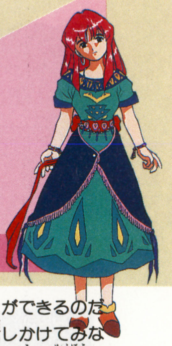
▶こういう人物(？)の存在は、(アクション)RPGには欠かせないよね。

◀主人公 アーク

◀このゲームの主人公。地下世界の町、クリスタルホルムの住人で、身寄りがなく、長老のもとで暮らしている。元気で好奇心旺盛だが、その好奇心が冒険の発端となる……。

▶アークの幼なじみで、クリスタルホルム一番の織姫。優しく温厚な性格で、町の人たちの人気者だ。アークにとって唯一の理解者で、彼女自身もアークに淡い恋心を抱いている。

ヒロイン エル▶



◀果たして、どんな情報を得ることができるのだろうか？ そればかりは、実際に話しかけてみないとわからない(当たり前か)。そして、得た情報をもとに行動を起こそう!!

▶冒頭の話の展開では、アークがいつものようにイタズラした結果、持ち上がった問題を解決することになるらしいが、残念ながら現時点では詳細は不明だ。しつこいようだけど、続報を待つように。

最後に、現在の開発状況は？

ゲームの中身がものすごい内容になってきているので、寝る暇もない状況になっています。現在の開発状況は80%で、順調に進行しております。ああ……、早くみなさんに地裏を歩いて酔っぱらう感覚を味わってほしい……。みなさん、もうしばらくお待ちくださいね!!(エニックス『天地創造』担当プロデューサー二見)

続報を待て!!

ENIX

100万人のためのRPG「天地創造」

クリエイティブワーク・ゲームデザイン：クインテット

株式会社**エニックス**　〒160東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル3F

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

©クインテット・藤原カムイ・エニックス 1995

スーパーファミコンでついに始動。

キャラクターデザイン：藤原カムイ　パブリッシャー：エニックス

■ゲーム専用お問い合わせ☎03-3371-5581　※電話番号は正確にお願いいたします。

初公開!!

超難易度の新感覚RPGの秘密に迫る!!

MYSTIC ARK

ミスティック・アーク

3つの新世界を完全紹介!!

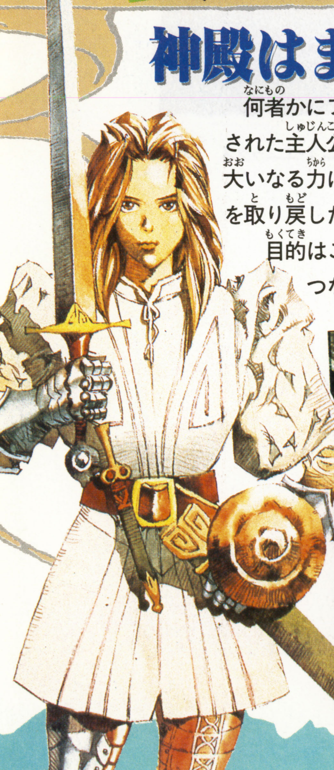
SFC ■エニックス ■1万1800円〔税別〕 ■7月14日発売
■RPG ■32Mビット＋バッテリーバックアップ

今までの甘ちゃんRPGに比べると、謎解きがかなり重視されたエニックスの新作RPGゲーム『ミスティック・アーク』。これこそが本当のRPGなのかもしれない!!

3大ゲームシステム&7つの世界を完全解析!!

システムチェック 1 小島から異世界へ渡る神殿システム!!

神殿はまさに自分の家だ!!



何者かにフィギュア化された主人公は、女神の大いなる力により、意識を取り戻した。主人公の目的はこの神殿からつながる7つの異世界にある「アーク」をすべて集め元の世界へ戻ること。神殿は自分の家のような存在で異世界につながる扉が隠されている。そして、異世界への扉は、「アーク」を入手するごとに増えていくのだ。

7つの異世界への扉を見つけよう!!

異世界へつながる扉は、あらゆるところに隠されている。例えばこの巨大な「かぼちゃ」に手を触れると、主人公は異世界へ引き込まれてしまうのだ。怪しいところは徹底的に調べるのがRPGの基本といえるだろう。

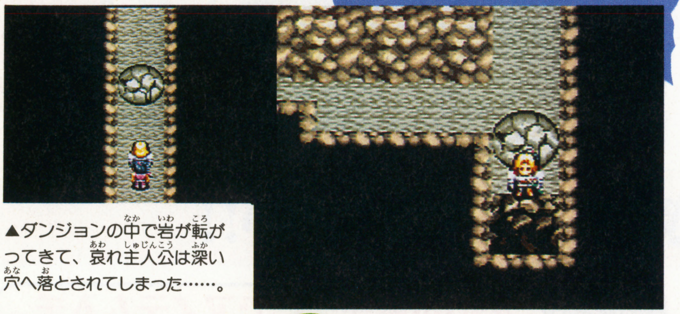
巨大かぼちゃ

異世界へ!!

システムチェック 2 とにかく、謎解きの奥深さがスゴイ!!

『ミスティック・アーク』はハードな謎解きや数多くのトラップがウリのため、初心者にはとっつきにくいかもしれない。しかし、難解な謎を解いたときに快感や充実感を覚える人なら、まちがいなくハマれるソフトだ。しかも、トラップの中にはアクション性を必要とするものもあるので、普通のRPGと違う仕掛けも楽しめるのだ!!

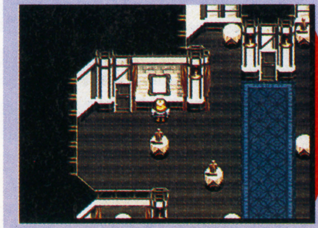
トラップ多すぎ!!

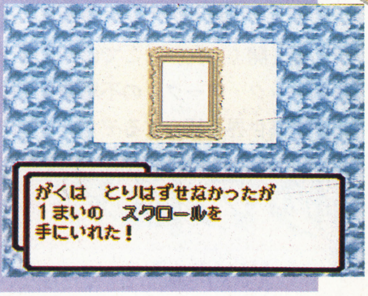


▲ダンジョンの中で岩が転がってきて、哀れ主人公は深い穴へ落とされてしまった……。

重要な場所はズームアップウインドウに!!

『ミスティック・アーク』では、謎解きで重要な場所になると画面が切り替わり、その場所が拡大される。これが通称ズームアップウインドウ。ズームアップした画面では、いくつかの選択肢から選んだりアイテムを使ったりすることもできる。気分はちょっとしたアドベンチャーゲームのような感じだ。怪しいところは即チェック!!



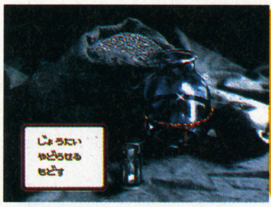


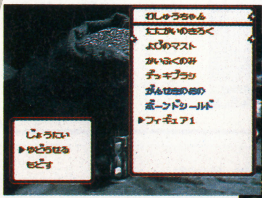
▲ボタンで調べると自動的にズームアップウインドウに切り替わるのだ。

システムチェック 3 アークを入手すれば、仲間が増えるのだ!!

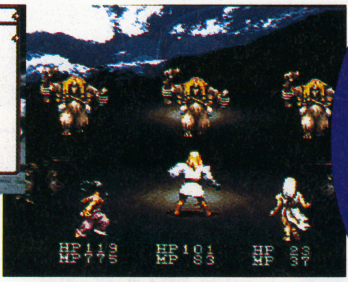
神殿にある特定のフィギュアは、「アーク」を宿らせることで、主人公と一緒に戦う仲間になるぞ!! 仲間は自由に選択することができるけど、最大パーティは主人公を含めて3人である。

宿らせろ!!





仲間が増えた!!



▲「アーク」を入手すれば、異世界への扉が開くうえに仲間まで増えるのだ!!

6人の仲間に命令だ!!

ミレーヌ

32歳の女魔法使い。炎、死系の魔法を使いこなすうえに、ナイフを使った戦闘にも長けている。少女時代にジプシー暮らしののち、大都会で占い師をしていたらしい。

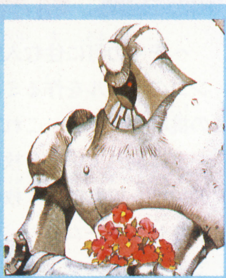
メイシャ

基本的に僧侶系の魔法が専門だが、冷系魔法の素質も持っている。対魔法の防御力に優れているが、攻撃力、防御力ともに低い。しかも、装備品もかなり限定される。

ソーシャイン

素手での攻撃を得意とする武道家。彼女の場合、武器や防具は無用の物である。攻撃力と素早さに長けているが、魔法の技能がないうえに魔法防御力も弱い。

ラックス



全身が金属で構成されている鉄人といわれる種族。頑丈な装甲が高いHPと防御力を兼ね備えている。さらに、自己修復機能を持ち、戦いで壊れた部分を直してしまう。

トキオ

修行によりあらゆる武器の戦闘技能を修得している戦士。高い攻撃力と素早さのうえに、忍術といわれる魔法をも使いこなせるバランスの取れた戦士である。

カミオー

見た目は醜悪な鬼人ではあるが、ほんとうは優しい心の持ち主である。強力な炎のブレス攻撃や呪術などトリッキーな技を修得している。合う装備品が少ない。

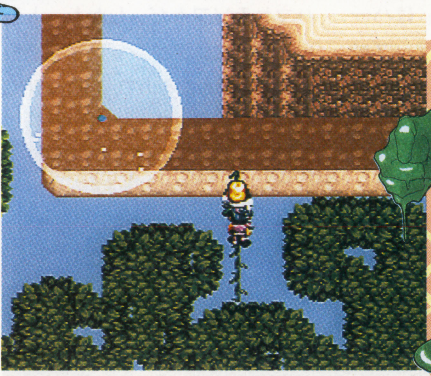
©プロデュース・ミント　山田章博　米田仁士　エニックス　1995.

これがミスティックワールド

ワールドマップガイド アークが眠る 7つの異世界を大紹介!!

このゲームのメインとなるのが、『アーク』集めである。『アーク』は神殿の小島からつながる7つの異世界に1つずつ存在する。しかし、最初からすべての異世界へ行けるわけではなく、特定の情報やアイテムを入手することで異世界への扉を開くのだ。ここでは『ミスティック・アーク』の不思議な7つの異世界を紹介するぞ!!

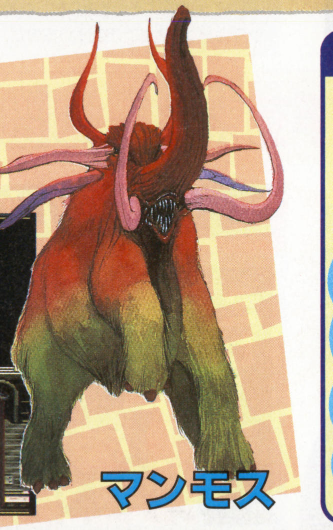
砂の世界
↓
果物の世界
↓
子供の世界
↓
緑の世界
↓
風の世界
↓
闇の世界
↓
おとぎの世界



砂の世界▸▸2隻の船が巻き起こす勢力争い!!

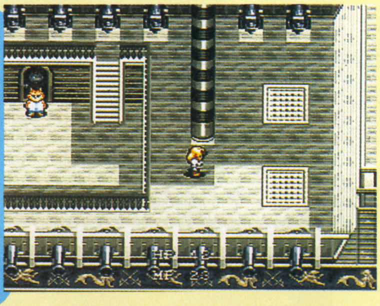
2隻の船を舞台に、くだらない理由で敵対する猫たちが戦争を繰り広げている。かつては美しい海が広がる世界だったが、今ではひび割れた荒れ地があるだけ……。

猫の世界!!



おもしろイベントチェック 船の甲板そうじでアイテム入手

主人公は砂の世界で、敵対するブラッドフック軍とガンボス軍の戦争に巻き込まれてしまう。

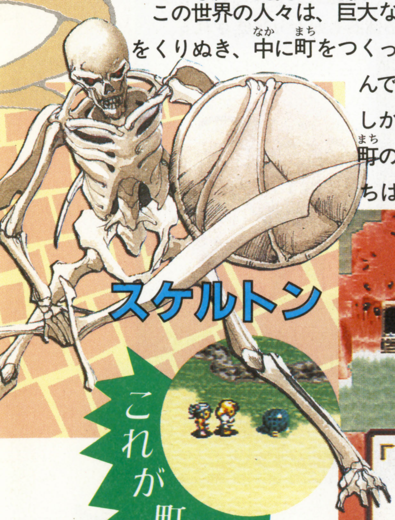


綺麗に磨け!!

しかも、主人公はブラッドフック軍にいつのまにか入隊させられてしまい、さまざまな任務を与えられるのだ。特に変わっているのは、デッキブラシで船の甲板そうじをすること。しかも、綺麗にそうじをするとご褒美をもらえるぞ。

果物の世界▸▸果物を住処にする変わった世界!!

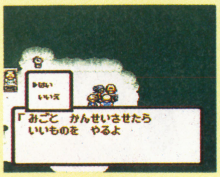
この世界の人々は、巨大な果物をくりぬき、中に町をつくって住んでいる。しかし、町の人たちはその果物を狙う昆虫モンスターに悩まされていた。さらに、原因不明の水不足が町を襲っていた。そして、主人公も「アーク」を巡って昆虫モンスターとの戦いに巻き込まれていくが……。



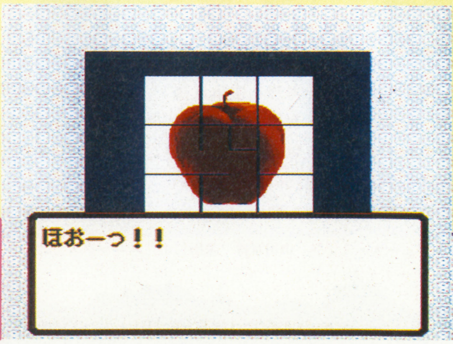
これが町か!?

おもしろイベントチェック 難解パズルゲームを解け!!

ヘチマの町に住む人から、リンゴのパズルを作るミニゲームの挑戦を受ける。これは、バラバラに別れている8枚のリンゴの絵柄を揃えて、1枚の絵を完成させるゲームである。『ミスティックアーク』には、この手のミニゲームがたくさんあるのだ。



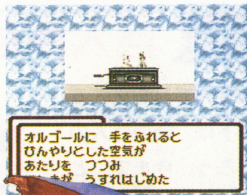
◀パズルを完成させれば、やはりアイテムをもらえるのだ。



パズルが完成!!

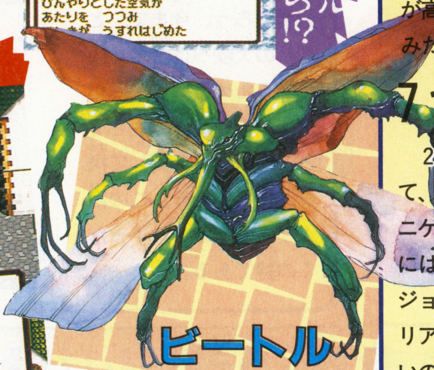
子供の世界▶▶13人の子供たちと大冒険!?

多くの家屋が集まった大きな町。しかし、そこに住んでいるのは、1人の少女と13人の小さい子供たちだけだ。お菓子で作られた山や、ソーダ水の流れる滝など夢のあふれる世界である。子供たちしかいないためか、買い物はすべてアメ玉の数で取り引きされるのだ。主人公は遊び相手としてすぐに子供たちと仲良くなる、そのうちに重大な事件が起こりモンスターが現れるようになる……。



オルゴールから!?

この子たちはいったい!?

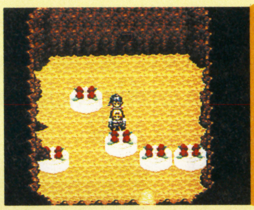


ビートル

おもしろイベントチェック　まだまだあるぜ、ミニゲーム!!

ケーキを並べる頭脳ゲーム!!

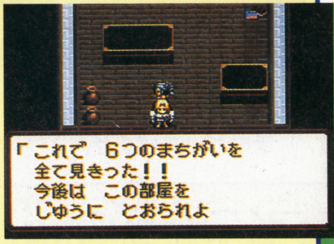
お菓子の山のダンジョンには、変わったミニゲームがある。これは、5つのケーキを注文どおりに並べるもので、アクション性が高いゲームなのだ。『倉庫番』みたいなものかな!?



ケーキをならべよ!!

7つのマチガイを見つける部屋?

2つの部屋の間取りを見比べて、マチガイを6つ見つけるミニゲーム。全部見つけないことには、ダンジョンをクリアできないのだ。



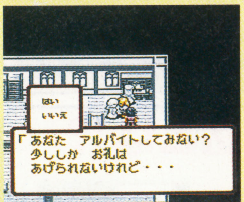
記憶力が重要!!

緑の世界▶▶ゲームボーイじゃありません! モノクロの世界です!!

かつては、森と山に囲まれた気候の穏やかな天国のような世界だったが、とつぜん災いが降りかかってしまう。ある町では色がなくなり、またある町では時間が速くすぎるようになってしまう。さらに、町のあちこちに妙な機械が……。

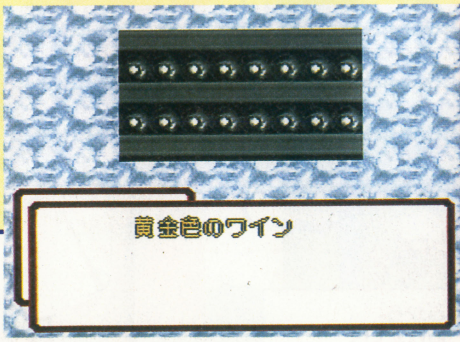
おもしろイベントチェック　酒場でアルバイトをしよう!!

イベントである町の酒場のマスターに、主人公はアルバイトをするように頼まれるぞ。ちゃんと仕事をすれば、バイト料がもらえるうえに重要なアイテムを入手することも……。



◀お店のマスターに雇ってもらうのだ!!

▶仕事は、酒場の地下にある倉庫でお酒を整理すること。バイト料を稼ぐのだ!!



地下の倉庫で仕事をせよ!!

おもしろイベントチェック　フィギュアにハートを宿らせよ!!

異世界には、人の心であるハートが落ちていることがあるぞ。このハートを神殿のある特定のフィギュアに宿し、異世界へ戻すと本来あるべき姿へ戻るのだ。なぜ、心を奪われたものがフィギュアになるのかは謎だが……。

ハートを入手!!

フィギュアから元に戻った人たちは、自分が何をしていたかわからないでいる。しかも、フィギュアにされていたことさえも知らないのだ……。

◀ハート形の妙なアイテムがそれだ!!

メデューサ

フィギュアが人に!?

今回、初公開！3つの新世界をとくと見よ!!

風の世界 ▸▸ 古代人と謎の巨人が登場!!

草原と巨大砂漠が広がる5つめの世界。この世界の人々は、風の恵みで生活を営んでいた。主人公は町の人に風の勇者に祭り上げられ、古代人との戦いに巻き込まれる。

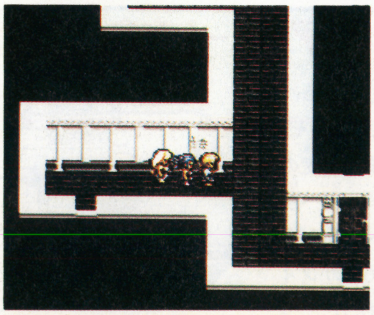
おもしろイベントチェック 巨人が塔を倒して橋が!?

風の世界で目を見張るイベントは、謎の巨人の登場だろう。今まで、となりの大陸へは大きな川があるため渡れなかったが、巨人を目覚めさせると、大きな塔を倒して橋を造ってくれる。この巨人が何者なのかはまったくの謎である。

巨人が出現!!

家の中の世界 ▸▸ 謎解き重視の部屋の世界!!

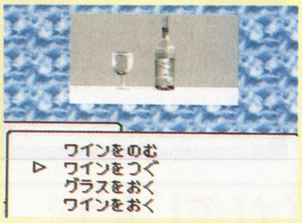
巨大な屋敷の中で、アークを求めて各部屋の謎を解いていく、アドベンチャー要素がとくに重視される世界。屋敷にある部屋の扉には鍵が掛けられていて、さまざまな仕掛けや謎を解いていかないことには、奥の部屋に進むことができない。しかも、屋敷には人のいる気配はしない。だが、部屋へ入るごとに手強い魔物が主人公たちに襲いかかってくる。武器屋などのお店もないようだ。



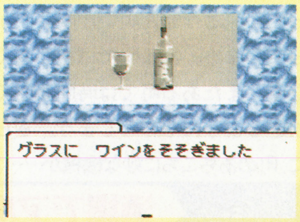
▶家の中の世界は、屋敷内にある扉を開く謎を解かないと奥へ進めない。

おもしろイベントチェック ワインを飲むと扉が!?

この世界で扉を開く例を紹介しよう。まず、ある部屋でワイングラスと白ワインを入手する。



そして、あるテーブルの前でワインを一気に飲み干すと、どこかで扉の開く音が……。



おとぎの世界 ▸▸ 童話の主人公が集まるメルヘンワールド!!

裸の王様のお城を中心に、さまざまな童話の主人公がストーリーを進めていく世界。しかし、メルヘンな世界とは裏腹に邪悪な影が。

おもしろイベントチェック さまざまな童話とは!?

裸の王様に狼討伐の命を受けた主人公たち。その狼は、なんと町に住んでいたおばあさんと赤ずきんちゃんを拉致したらしい。これは、いわゆる赤ずきんちゃんの童話なのか!?　さらに、町の家にある木の切り株にあることをすると、ジャックと豆の木のような展開に!!

切りカブが!?

続報を待っててね♡

RPG王国エニックスの ソフト開発の秘密

次世代クリエイターとの対話で超大作誕生!!

RPGに新風を！ 革命的なシステムのソフトをつぎつぎと世に送るエニックス。今回は驚異のソフト開発術に、鋭く迫ってみた!!

RPGの制作はマンガの編集ですね

「エニックスのブランド色には、こだわっていません」。超大作『ドラゴンクエスト』を抱え、事実上日本中でもっともメジャーなゲームメーカーの発言とは思えぬ言葉から、インタビューは始まった。

「最近のゲームには、各メーカー独特の"色"がついてしまっていると思うんです。うちはむしろゲームを制作しているクリエイターの個性が最初にユーザーの頭に上るようなゲーム作りをしていきたいですね。うちがパブリッシャーに徹することで、それは可能だと考えています」。数多くのゲームソフトを発売してきたエニックスでは元来、自社でのソフト開発を行っていない。そのすべては独立した優秀なゲームクリエイターたちの手によって作られているという。

「ゲームソフト、特にRPGの制作は、マンガや小説の編集作業に似ているかもしれませんね。作家の方々に今いちばんやりたいことをやってもらう。会社の意向を押し付けるんじゃなくて、自由な発想でアイディアを出してほしいと考えています。もちろん商品としてのゲームソフトという部分はユーザーの視点を考え指導してます」

パソコンソフトをメインにしていた創業当時に、独自に開催したコンテストで、堀井雄二、中村光一という現在トップに位置するクリエイターを発掘したことも、この開発システムに対する自信を裏付けているといえよう。

キーワード 1 パソコンソフト

エニックスはパソコンのソフトメーカーとしても有名だったが、『46億年物語』『森田将棋 4』を最後に撤退。

現在の次世代ハードに魅力はない!!

クリエイターのやる気を反映した開発システムは、人気ソフトの続編制作の少なさにも表れている。

「安易に続編を作るのではなく、まったく別のゲームを作るうえで、前の作品にいい部分があればそれを継承していく形をとる。だから『ミスティックアーク』もまったく別のゲームなんですが、『エルナード』をプレイした人であればアドベンチャーの要素に、進化したゲーム性を感じられるはず」

つねに新しいものを求める会社に、次世代ハードに向ける期待のほどをきいてみる。「現在の次世代ハードと呼ばれるものは、どうもマニアをターゲットにしている部分がある。新しいアイディアは、より多くのユーザーで試したいですね。もちろん次世代ハードに関しての研究や企画も考えてはいますが、SFCの限界に挑戦したいという考えもあります。市場がもっと広がったときに検討したいですね」

本多さんの口からは、つねに挑戦魂にあふれる言葉が飛び出す。最大手にしてこの覇気である。こうしたメーカーが業界にいることを頼もしく思う取材であった。

「うちは『ドラクエ』で日本のRPGの基礎を築きました。さらに新しい方向を見つけます」

キーワード 2 ドラクエ

代表ソフトであり、社内のプロデューサーが超えなければならない巨大な壁。ライバルは社中にアリだ!!

㈱エニックス
ソフトウエア企画部 部長
本多 圭司 さん

すべてのソフトの開発に関与している。雑誌の制作でいうところの編集長のような存在。笑顔がイカすナイスガイだ。なんと年齢は37歳だというから驚きである。

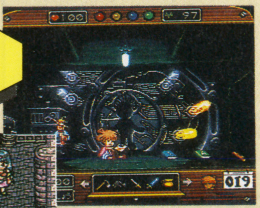
エニックスその挑戦の歴史!!

今はコンシューマー機での活躍がメインのエニックスも、その前身はパソコンのパーツ販売会社だった。その後中村光一制作の『ドアドア』大ヒットで一気にソフト開発へ参入。'85年のFCへの参入もこの『ドアドア』だということは言うまでもない。'86年の『ドラクエ』発売により、知名度がグーンとアップ!! その後SFCの『アクトレイザー』など次々とヒットを飛ばし現在にいたる。

エニックスライブラリー

'84年 ポートピア連続殺人事件

パソコンで絶大な人気を誇りFCに移植。日本的アドベンチャーの基本。



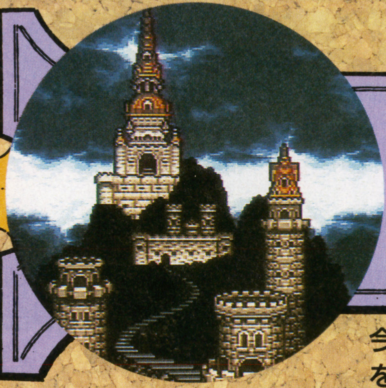
'94年 ワンダープロジェクトJ

昨年は「画面にいる友達を教育する」新ジャンルのゲームを生み出した。

今回は特別番外編！

情報の新鮮さがウリ物です!!

王立 ドラクエ調査団



今回の調査団はエニックスの大特集を記念して、「特別番外編」をお届けしよう!! さあフレッシュな情報を、楽しんでくれ。

モンスター名鑑その1

トロル
『Ⅲ』で初登場の巨人型モンスター。こん棒振り回して戦うぞ。

ぞくぞく明らかになる、ファン注目の「特技」のかずかず!!

前回の魔法に続いて紹介するのが、ファンの注目度がいちばん高い「特技」の情報だ。その数200以上ともいわれるこの特殊能力は、今回の『ドラクエ』の目玉となるシステムだけに、なかなかその全容を現さない。そこで我らが調査団は、今まで発表された資料と新写真を基に、「特技」の謎を徹底追及してみたぞ。ひょっとすると、新たな事実が隠されているかもしれないよ。さっそく見てみよう。

超能力！ これが「特技」の3大特徴だ!!

1 職業とモンスターのレベルアップで修得

転職システムの陰に隠れがちだけど、モンスターもレベルアップすると、彼ら特有のとっても便利で不思議な「特技」を覚えていくんだよ。

2 MPの消費がほとんどない!!

一部例外もあるようだけど、「特技」はMPやHPを消費しなくても使えるらしい。ただし、使用回数に制限があるかどうかは不明なんだ。

3 転職しても「特技」は継承できるぞ!!

職業のレベルアップによって覚えた「特技」は、転職しても引き継いで使用できるらしい。すべての「特技」マスターも夢じゃないんだ!!

マグマを呼びだす
どの職業が覚えるのかは不明だけど、敵全体を攻撃できる超強力な技だ！

大地の怒りがモンスターを焼きつくす!!

検証 「特技」と「魔法」はどう違う!?

「特技」の謎を追及する度に気になるのが、これまでの特殊攻撃の主体だった「魔法」との違いだ。便利な能力だけにこのままじゃ、どっちをメインで使えばいいのか迷っちゃうよね。

Ⓐ MPが最大のポイント

「特技」最大の特徴は、MP消費がなくても使用が可能なこと。でもそれじゃMPを消費する「魔法」を使うのはかなり損な感じがしちゃうよね。

Ⓑ 「系列」の存在について

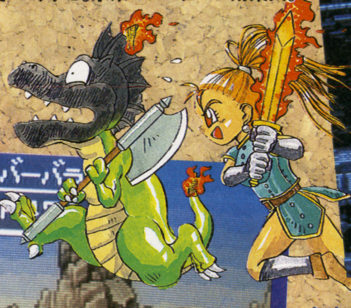
「魔法」はその性質や威力により、「メラ系」や「ヒャド系」などに分類され戦略的な使用が可能だけど、「特技」にはそこまでの器用さはないみたい。

新たに加わった戦士の必殺剣法!!

あらゆる武器を使いこなし、仲間の盾となって戦う戦士は、数多い『ドラクエ』の職業の中でも人気が高い。それだけにその「特技」も数が多いようで、今回強力な2つの技が発表された。どちらも武器に特殊な力を宿らせる「魔法剣」のような技みたいだね。

燃えよ剣!! 火炎斬り

剣に炎を宿らせ、攻撃力を上げる。ブワッと広がる炎がモンスターの体を焼きつくすぜ。氷系モンスターに効果大。



発見!! 新モンスター

デススタッフ

魔導士の杖に生命が宿った。魔法攻撃が得意。

鋼切り裂く メタル斬り

メタルスライムのような、体の硬いモンスターに有効な技。敵が硬ければ硬いほど威力が増していくんだ!!

▶戦闘のプロである戦士は、攻撃に関する技を中心に覚えていくみたい。

ここまで判明した登場「特技」全リスト

戦士

ほとんどの武器と防具を使いこなすぞ。高い体力とHPに物をいわせ、前線で敵を蹴散らすんだ!!

はやぶさ斬り 「はやぶさ」のようなスピードで、1度の攻撃で2回敵にダメージを与えるんだ。ただし攻撃力は少し低そう。

マヒャド斬り 今回紹介した「火炎斬り」と対極をなす技。氷の力を剣に宿して、炎系の敵に大ダメージを与えることができる。

武闘家

戦士同様、戦闘のプロフェッショナル。ただしこちらは素手で戦う。素早い動きからの攻撃は超強力。

地割れ 拳で大地を殴り地割れを発生させ、敵全体を飲み込ませる。ただし敵がジャンプでかわす可能性もある。

岩石投げ 巨大な岩を持ち前のパワーで、敵めがけて投げつける大技。命中すれば大ダメージを与えられるんだ。

商人

この職業の仲間がパーティーにいれば、道中お金に苦労することが少なくなる。武器鑑定もできるよ。

軍隊呼び

戦闘中に「軍隊」を呼び出して攻撃させちゃうぞ。『Ⅳ』に登場した「仲間の商人を呼んだ」のパワーアップバージョンって感じかな？ どうやら、軍隊を呼びだすのにはお金がいるらしいけどね。さすがお金で解決の商人だぜ!!

踊り子

不思議な踊りのかずかずで、仲間をピンチから救う新職業。ヒラヒラと敵の攻撃をかわしやすいんだ。

死の踊り 攻撃魔法の「ザラキ」のように、踊りを見た敵を死の世界へ誘う。ちょっと怖〜い技なのよ。

踊り封じ 敵モンスターが使う踊りの効果を、すべて封じ込めてしまう。敵が使ってくる場合があるかもしんない。

ベホマラー踊り 前回紹介した回復魔法「ベホマラー」と同じ力を持ち、味方全員の体力を全快にしてくれる。

盗賊

盗みのプロというより、ダンジョン探険のプロって感じかな？ 1人は作っておきたい職業だね。

忍び足 抜足、差し足、忍び足。この技を使えばダンジョンで敵に遭う確率が、グーンと減っちゃうんだもんねー。

盗賊の鼻 盗みの達人だけあって、自慢のその鼻を使えば隠しアイテムの場所もピタリと分かってしまうのだ。

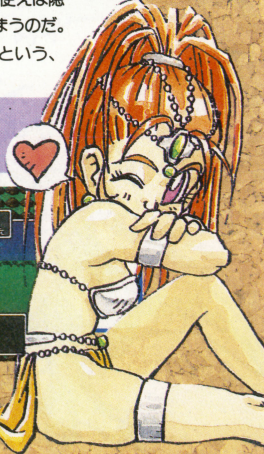
アイテムを盗む 敵を攻撃しながら盗みも働いてしまうという、なんともズルくてウレシイ技。

魔物使い

戦った敵のモンスターを改心させ、仲間にしてしまう不思議な力を持っている。

モンスターを仲間に

今回は仲間モンスターも転職できるってんだから楽しみやね。どんなヤツらが登場するのか期待しちゃうぜ!!



解明! 戦闘画面に見る、フィールドの秘密

「特技」の発表に続いて紹介したいのが、フィールドの美麗なグラフィックと、いよいよ解明された戦闘画面の謎についてのお話。
今回の『ドラクエ』では、実に多くの、しかもアイディアに富んだダンジョンや町が登場するらしい。まあ、いわゆる戦闘フィールドってやつだね。この数多い戦闘フィールドには、すべて専用の戦闘グラフィックが用意されている。32Mの大容量で描かれたそれは、細部まで各フィールドの雰囲気が表現されているのさ。

臨場感がモリモリ高まる

峡谷のダンジョン

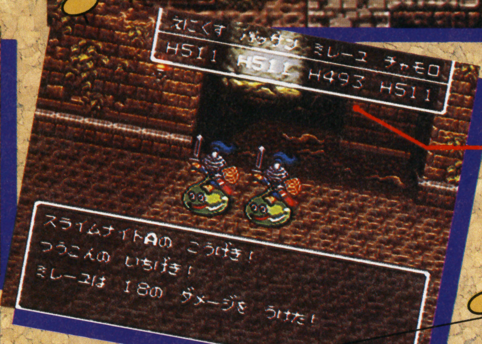
目もくらむ崖っぷちでも、モンスターは容赦なく攻撃してくる。ヒザが笑うぜ。

描き込みがスゴイ!

戦闘画面はイコール主人公の視点さ。フィールド画面にある岩肌が、そのまま戦闘画面にも描き込まれてるだろう? スカッと晴れわたった青空がニクイぜ!!

古代遺跡

木漏れ日まぶしい謎の遺跡。こんなに奇麗なダンジョンが今まであった!? 銅像の存在も気になるぞ。



光の演出がスゴイ!!

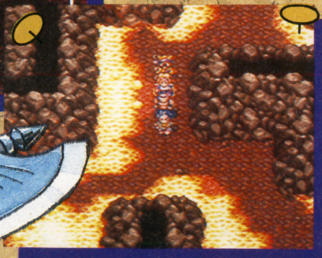
緑のツタが壁に這い足元には木の根、そして遺跡に降り注ぐ木漏れ日。すべてがフィールド画面そのもの。ビューテホー。

溶岩のダンジョン

岩に溶岩の炎が照り返してる、細かい演出が光る溶岩のダンジョン。むちゃくちゃ熱そうですなっ!!

背後に揺らめく炎がスゴイ!!

戦闘画面も「熱」にこだわって演出してます。見てるだけで、毛穴が開き、汗まみれ!!



発見! 新モンスター
アックスドラゴン
斧で武装したドラゴンの登場。かなりの強敵!

戦いの舞台は、まさに無限大!

今までなにげに紹介してきた戦闘画面のなかにも、ファンの冒険心をくすぐるものがたくさんあったよね。ここで再録してみようか。

森林

▲うっそうと生い茂った木々。コケむした感じがちょっと不気味ですな。

水中

▲新戦闘フィールドとして注目される。深度によって、グラフィックも変化!?

塔

▲迫りくる壁の迫力に、圧倒されそう。閉所恐怖症の方は、攻略の断念を!?

砂漠

▲油断してると砂に足を取られそうっす。このグラフィックも熱気充満。汗ジト。

聖剣伝説3 マナワールドへの誘い PART 2

衝撃の最新情報を連続大公開!!

SFC ■スクウェア ■価格未定 ■発売日未定 ■RPG ■32Mビット

徐々に姿が見えてきている、スクウェアの最新作『聖剣伝説３』。前回に引き続き、今回もマナワールドの紹介として、ゲームのオープニングから戦闘システムまでの㊙情報を、徹底紹介するぞ！

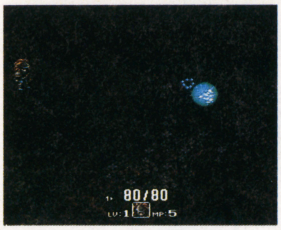
妖精フェアリーを初公開!!

『聖剣伝説３』には、物語に重要なキャラクターがたくさん登場する。フラミーや、８精霊などもそうだが、その中でも最重要のキャラクターとして、フェアリーが登場する！　世界を創造したマナの樹から生まれた妖精、フェアリー。フェアリーは主人公の進むべき道を示し、ストーリーの道先案内人として、ストーリーの序盤から冒険に同行するのだ。

またフェアリーは、世界のあちこちに存在する、精霊たちを見つけだすこともできるのだ。主人公が魔法を会得するときにも、きっと力を貸してくれるに違いない。

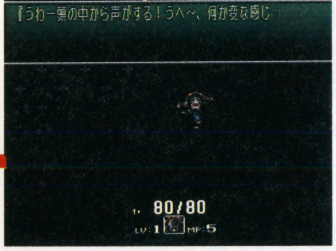
◀中央にいる可愛い妖精が、主人公とともに旅をするフェアリー。その周りを意味ありげに８精霊がとりかこんでいる。その関係やいかに？

フェアリーと主人公の出会い！



◀夜の森で、光り輝く生き物と出会う主人公。

◀光の正体は、小さな妖精フェアリーだった。



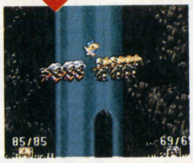
▲フェアリーは、主人公と一緒に旅をすることを決めて、頭の中に潜り込んでしまうのだ。そして……。

不思議な旅が始まる！

▼主人公に助言をすることで、次に進むべき道を教えてくれる。果たして彼女が主人公についてくる理由とは？

フェアリーと魔法の関係とは?

◀崖の淵にたどり着いて、フェアリーを呼び出すと……。



▶行けなかった道も、この通り！便利だなあ。

▼さらにフェアリーの助言を得て、精霊を見つければ、魔法を使えるようになる！

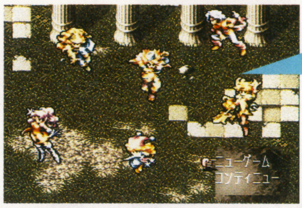
フェアリーと協力して精霊を見つけだし魔法を手に入れろ！

©スクウェア　キャラクターイラストレーション：結城信輝
ワールドマップ・イラストレーション：磯野宏夫

選んだキャラによってストーリーも変化!!

全キャラオープニングイベント大公開!!

ゲームスタート時に選べるキャラは全6人中3人。ここでだれを選んだかによって、ストーリー展開も変化する。しかも途中でパーティを入れ替えることができないので、このキャラ選択には頭を悩まされることだろう。
基本的にはシナリオ進行上、キャラによる有利、不利は生じないが、自分に合ったキャラを選ぶためにも、各キャラのオープニングイベントをここで理解しておこう。



▶キャラ選びは、つい慎重になってしまうね。

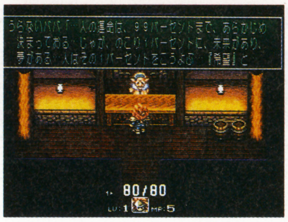
オープニングは、いちばん最初に選んだキャラだけ見られるのだ！

デュラン 草原の王国フォルセナ

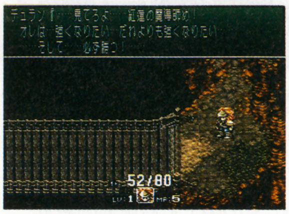
ある夜、フォルセナ城に何者かが侵入し、警備の兵士たちが襲われた。眠りから目覚めたデュランが見たのは、怪しげな光と赤マントの男。デュランと尊敬する王を侮辱したその男に剣をふるデュランであったが、魔法をくらいあえなく敗北。剣がすべてだった彼の心はすさむが、妹ウェンディの叱責とさらなる強さへの手がかりを見つけ、聖都ウェンデルへと旅立つ。

▶この光は、魔法によるものらしいのだが……。

▼剣術大会優勝のデュランでさえ倒す魔導師とは!?



▲強くなる手がかりを見つけだし、正気になるデュラン。

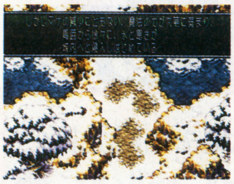


◀憎き魔導師を倒すため、ウェンデルを目指すのだ。

紅蓮の魔導師よ。わが国王を侮辱したおまえを俺はぜったいに許さない。

アンジェラ 魔法王国アルテナ

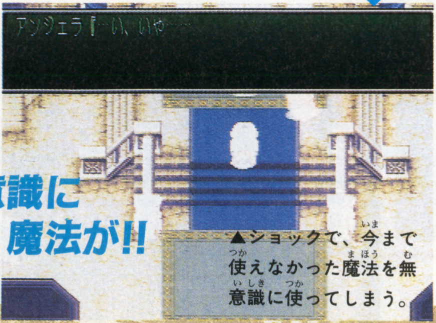
マナの減少にともない、最近寒さが増しているアルテナ。そこで、マナストーンのエネルギーを放出するために、アンジェラの体は利用されそうになる。ショックを受けた彼女は、無意識に魔法を使い城から脱出。自分が一人前の魔術師になれば、母も認めてくれるだろうと、彼女は聖都ウェンデルへと旅立った。



◀マナの減少による影響はアルテナにも。

▲実の母に命を差し出すよう言われて……！

▲かすかな希望の光を求めて、ウェンデルへいざゆかん！



無意識に魔法が!!

▲ショックで、今まで使えなかった魔法を無意識に使ってしまう。

お母様、なぜわたしを殺そうとしたの？ なぜ……

ホークアイ 砂の要塞ナバール

最近、首領の様子がおかしい。真相を探るため、ホークアイはイーグルとともに首領の部屋に忍び込むが、そこにはイザベラと見知らぬ男の姿が！ 彼女の魔法によって絶命するイーグル。仲間殺しの汚名を着せられ投獄されてしまうホークアイであったが……。

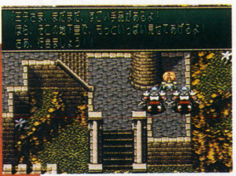
▲見知らぬ男と何を話しているのだろうか？

▶イザベラの魔法で殺されてしまうイーグル。

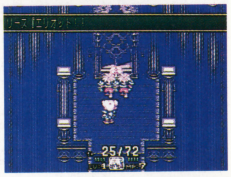
▲兄を殺されたジェシカに責められるホークアイ。

リース 風の王国ローラント

リースの弟エリオットはだまされて、風をコントロールする部屋に密偵を案内してしまう。風が止まりナバール軍が攻め入ったローラント城では、国王が殺されエリオットまでもが誘拐される。復讐を、そしてエリオットを取り戻し国を再興することを誓ったリースは、涙を振り払って走りだした。



◀幼いエリオットをだますとは許せない。



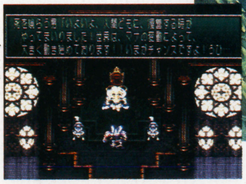
▶リースの目の前で弟はつれさられる。

▶母の形見のリボンで髪を束ね、復讐を誓うリース。

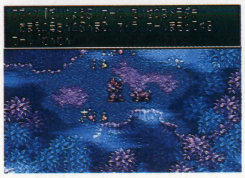
ケヴィン ビーストキングダム

カールとの出会いによって、やさしさが芽生えはじめていたケヴィンに対し、獣人王はカールを狂暴化させ差し向ける。

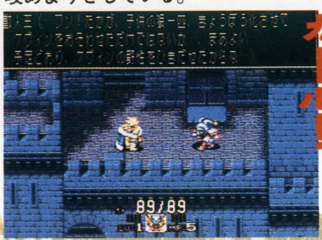
カールを手にかけてしまったケヴィンであったが、光の司祭なら生きかえらせることができるかもしれないと、ウェンデルを目指した。



▶突然現れた「死を喰らう男」。何者？



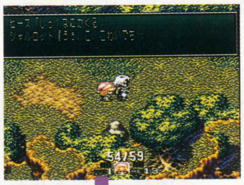
▶カールはケヴィンの大切な友達だった。



▼獣人王もまた、ウェンデルを攻めようとしている。

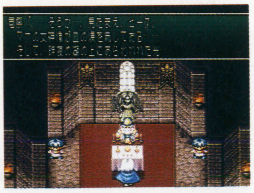
シャルロット 聖都ウェンデル

ある夜、アストリア湖で謎の光が目撃された。光の司祭は調査のためにヒースを派遣。しかし、あとを追ったシャルロットの目の前で、彼は謎の男によってさらわれてしまう。彼女の知らぬところで何かが動きはじめていた。



▶やっとのことで追いついたけど……。

▼謎の男の魔法でさらわれてしまう。



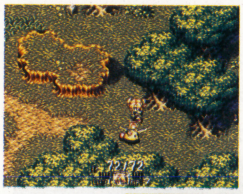
▶祭壇のマナの女神像にも異変があった。

さらに進化した！ 聖剣3システム 5つの秘密

ついに明らかになった、『聖剣伝説３』のシステム概要。前作でも話題になったリングコマンドをはじめ、今回から搭載されるセミオートマ機能や、カウントアップ必殺技など、より遊びやすくなったシステムを徹底紹介しよう。初心者や、アクションの苦手な人でも、この５つのシステムさえ理解してしまえば、何の心配もないぞ！

NEW システム1 アクションの苦手な人も安心！ セミオートマ搭載!!

前作でも好評だったモーションバトルに、セミオートマ機能がついた。これは戦闘中にAボタンを押しっぱなしにすることでオートモードとなり、コンピュータが自動的に敵と戦ってくれるというもの。もちろんAボタンを離せば、通常のモーションバトルに戻るので、自分の好みに合わせて戦闘を行うことができるのだ。アクションの苦手な人には朗報だが、それ以外にも経験値稼ぎをしたいときにはオートモードにしておくとか、ボス戦などの複雑な操作の場合はマニュアル操作にするなんて使い分けもできるぞ。



◀側面から攻撃！ 戦いに慣れないうちは、オートモードでプレイするのが楽。

▶経験値稼ぎで、弱い敵と戦うときなどにもオートモードが活躍するのだ。

▲オートモードなら、敵の攻撃を自動的に回避してくれる場合も！

Aボタン押しっぱなしでラクチンラクチン！

▲アクションに自信のある人はマニュアルでキャラを操ろう。アクションの苦手な人でも……。

◀Aボタン押しっぱなしでATマークが点灯。キャラが自動的に戦う。

◀1対多数の戦いでも、オートモードでOK。

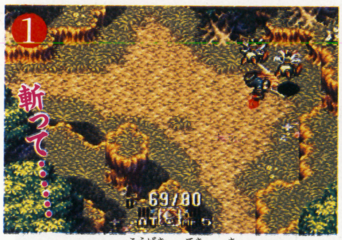
▲マニュアルモードなら、自分の好みの攻撃方法も思いのまま。

NEW システム2 もう溜める必要なし！ カウントアップ必殺技！

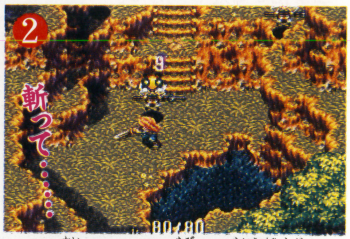
前作での必殺技は、ボタンの押しっぱなしで溜めてから放つ、というシステムだった。必死で溜めたあとに空振り、という悲しい経験もあったよね。そこで、今回は一回攻撃が敵にヒットする度にメーターが上がっていき、一定回数溜まると必殺技が出るようになった。これなら、攻撃しながらメーターが溜まるから、重要なときの一撃に必殺技を使うことができるよね。メーターが溜まったあとは、Bボタンを押すだけで、簡単に必殺技が出る。もちろん、各キャラそれぞれに個性的な必殺技が用意されているのだ。

▼これもデュランの必殺技のひとつだ！ 魔法陣の中央の敵を一刀両断！

▲ケヴィンの必殺技は、飛び込んでの蹴り連打。格闘家ならではの技だ。



▲とにかく、攻撃が敵に当たらなくては話にならない。まずは当てろ！



▲１回ヒットする度に、体力表示のところのゲージがひとつ上がっていく。

▲もう少しでゲージが溜まるぞ。攻撃の手を緩めるな！

▲ゲージが満タンになって、色が変わったぞ。これで、必殺技を出せるぞ！

▶懐かしいアイテムが並ぶ、リングコマンド。ワンタッチでこの画面が出るようになった。

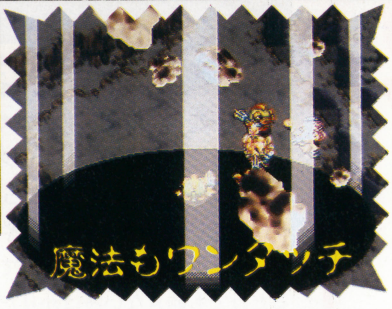
NEW システム3 生まれ変わったリングコマンドはワンタッチ操作だ!

『聖剣伝説』の象徴といってもいいぐらいの有名なシステムといえば、キャラの周りにアイコンがでてくるリングコマンドだろう。今回のリングコマンドは、アイテムリングと魔法リングの2層構造になっている。とくに魔法のリングは、前回の精霊のアイコンから魔法を選ぶ形式から、直接魔法のアイコンを表示、選択できるようになって、ワンタッチで魔法が使えるようになった。これで戦闘中にいちいち魔法のアイコンを探すこともなく、すぐに魔法をかけることができるようになっているぞ。

▲アイテムはそれぞれ9個ずつ持てるようになったぞ。

▲魔法のアイコンも、ボタンひとつで開くのだ。

▲自分の選んだアイコンをカーソルで合わせて、決定すれば……。

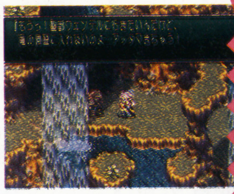


◀戦闘でも素早く魔法をかけることができるぞ。これでボスキャラ戦でも、連続して魔法が使える!

NEW システム4 ストーリーに大きく関わる、トライアングルシステム

ゲームの最初に選ぶ3人によって、話が微妙に変わってくるトライアングルストーリーシステム。3つの強国と、3つの中立国による微妙な関係が、選ぶキャラによって変わってくるぞ。キャラ選択は42ページを参考にして、慎重に選ぼう。

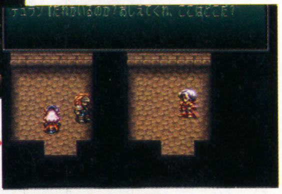
▲最初に主人公を選んで、次に仲間を2人選ぶ。慎重に選ぼう。


▲まず1人めの仲間と出会う。この場合は、1人めがアンジェラだ。

ストーリーが変わる!

▲2人めの仲間がシャルロットだと、滝の前での出会いが待っているが……。

▼ホークアイを2人めに選んでいると、出会いのイベントが違ってくるぞ。



NEW システム5 さらに賢くなったキャラクター行動設定

『聖剣伝説3』でプレイヤーが操るのは、最初に選んだ3人のうちの1人。残りの2人はコンピュータが自動的に動かしてくれるのだが、戦闘中などの行動を細かく設定することができる。前作では攻撃と防御の比率と、前列・後列の位置を決めるというものだった。今回はさらに、敵と戦っている味方を援護して戦うなど、より複雑な戦法をとることができるようになっているのだ。うまく3人のバランスを考えて設定するようにしよう。

◀キャラクターが、どの敵を攻撃するかを選択。

◀必殺技を使用するかどうかも決定できる。

こうしておけば……

ちゃんと動くぞ!

◀「シャルロットに加勢」することもできるし……。

◀「アンジェラに加勢」を選ぶこともできるぞ。

▼あとはコンピュータが、指定したとおりに動いて戦ってくれるぞ。残り2人分の設定も忘れずにしよう。

続々登場する！

マナワールドを広げる、新キャラたち!!

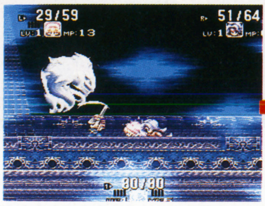
ボスキャラ ジュエルイーター＆ゴーヴァ

『聖剣伝説３』に登場するボスキャラは、それぞれ特有のオリジナル必殺技を持っている！　ジュエルイーターの「ぶちかまし」や、ゴーヴァの仲間召喚など、見ているだけでも飽きない技ばかりだぞ。

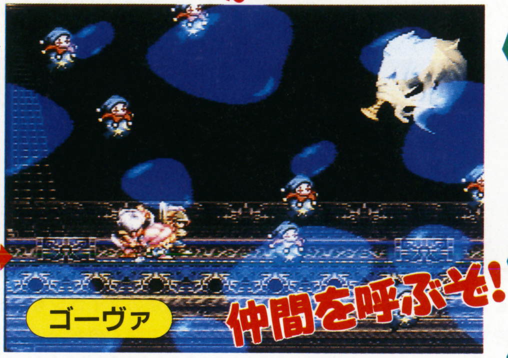
▲ジュエルイーターは、岩石を投げつけてくる！

▲と思ったら、突然「ぶちかまし」だ！

▶ゴーストの親分(?)ゴーヴァが登場。



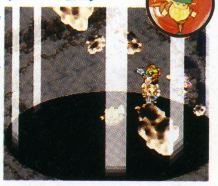
▶突然上空で笛を吹いて、仲間のザコキャラを次々に魔法攻撃する!!



魔法力の源 8精霊

物語の重要な要素として登場する8精霊は、そのまま魔法の源となる不思議な存在だ。そして8精霊はフェアリーと深い関係が……。

ノーム

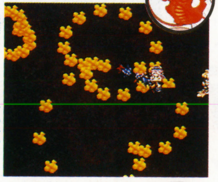


◀大地震を起こす、アースクエイク。

ウンディーネ

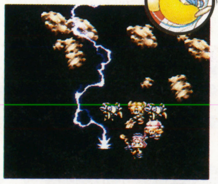
◀敵を巨大な氷塊に閉じこめるコールドブレイズ。

サラマンダー



◀爆風で敵を焼き尽くす、エクスプロード。

ジン



◀稲妻を落とし、攻撃するサンダーストーム。

ルナ

◀星の破片を降らせ、混乱させるルナティック。

ドリアード

◀毒の泡で敵を包み込むポイズンバブル。

ウィル・オ・ウィスプ

◀聖なる光の柱を立てて、邪悪なものを包み消すホーリーボール。

シェイド

◀闇の世界に敵を陥れる、イビルゲート。

謎の生物 ブースカブー

『聖剣３』では、フラミーのほかにも乗り物となる生き物が登場する！　見た目は亀のようなこの生き物、名前はブースカブーという。水上を自由に動きまわることができるぞ。

◀なぜ背中に旗があるのかな？

▶海上を自由に泳いで、目的地に着くブースカブー。

▲亀ともペンギンともいえない、不思議な生物だよね。

まだあるマナワールドの謎、ナゾなぞ？

▲龍の頭を思わせる地形。ここはいったいどこだろう……？

5月下旬〜6月上旬までの新作ソフトを大紹介！

新作覇王国

紹介しているソフトのジャンル。上下のカラーは、各ジャンルのシンボルカラーと対応しています。（下を参照）

- アクション
- シューティング
- RPG
- SLG
- スポーツ
- パズル
- テーブル
- アドベンチャー
- その他

ジャンル

発売直前ソフトのことなら、なんでもおまかせ！　驚異の情報コーナー「新作覇王国」では、話題の大作からマニアックなカルトゲーまで、強力なラインナップをガンガン紹介していくぞ。知りたいソフトがあるのなら、まずはこのコーナーを読むべし！

ゲーム紹介

今回はスーファミソフトを大紹介！

ニチブツアーケードクラシックス	(SFC)
グールパトロール	(SFC)
ラプラスの魔	(SFC)
P―マン	(SFC)
バトルタイクーン	(SFC)
機装ルーガⅡ	(PC)
ステラアサルト	(32X)
ライトクルセイダー	(MD)
完全中継プロ野球 グレイテストナイン	(SS)

P.48〜

発売直前ニュース

読者モニター

最新ゲームを読者がチェック！

シムシティ2000	(SFC)
メタルジャケット	(PS)
機装ルーガⅡ	(PC)

P.60〜

インプレッション

覇王戦隊インプレッシャーがソフトを斬る！

ニチブツアーケードクラシックス	(SFC)
シムシティ2000	(SFC)
ポポイっとへべれけ	(SFC)
バトル・タイクーン	(SFC)
スーパーなぞぷよ	(SFC)
パチンコ連チャン天国スーパーCRスペシャル	(SFC)
グールパトロール	(SFC)
機装ルーガⅡ	(PC)
熱血レジェンド ベースボーラー	(PC)
ライトクルセイダー	(MD)
ステラアサルト	(32X)
ウォーロック	(MD)
完全中継プロ野球グレイテストナイン	(SS)
GRAN CHASER	(SS)
バトルモンスターズ	(SS)
ナイトストライカー	(PS)
ニチブツマージャン女子高名人戦	(PS)

P.62〜

IMPRESSION

ゲーム紹介コーナー、読者モニターコーナーで左のマークがついているソフトは、インプレッションコーナー（覇王戦隊インプレンジャー）でも取り上げているソフトです。コメンテーター（戦隊員）の評価と併せて読めば、ソフトのことがさらにわかる！

ニチブツアーケードクラシックス

SFC

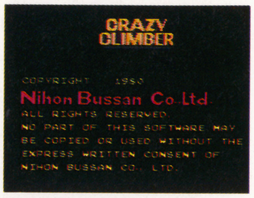
アーケードゲームという言葉も存在しない頃の名作たちが、鮮やかによみがえった!!

■5月26日発売
■日本物産
■5980円〔税別〕
■4Mビット

むか～し喫茶店の片隅で出会った、あの名作たちがよみがえる!!

この『ニチブツアーケードクラシックス』は、今からほぼ15年も昔のゲームファンを熱狂させた名作2タイトルと、知る人ぞ知る1タイトルを1本のカートリッジにまとめたものだ。そのタイトルは『ムーンクレスタ』『クレイジークライマー』そして『フリスキートム』で、昔のゲームファンならずとも、聞き覚えはあるはず。中身はもちろん、ほぼ完全な形で移植されているぞ。

◀1本のカートリッジに3種類のゲーム。

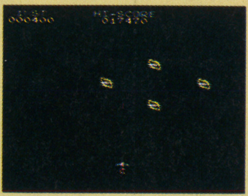


◀タイトル、その他はほぼ完全な形で移植。

1980年初登場

ムーンクレスタ

3タイプの自機で5種類の敵と戦うシューティングゲーム。4面クリアごとにドッキングステージがあり、ドッキングに成功すると自機がパワーアップして、次からのステージを効率よく戦えるようになる。12面クリアで最初の敵に戻り、あとは繰り返しとなる。使い勝手のよい1号機を失わないでどこまでいけるかがポイントだ。



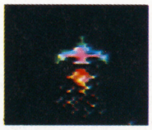
◀10面＋2面クリアでひと区切りとなる。

▲自機のパワーアップという画期的なアイデアが光るドッキング。

ドッキング＝パワーアップが斬新だった名作STG!!

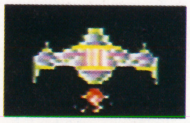
3タイプの自機は性能格差が激しい

自機は2号機、1号機、3号機の順に強いが、ドッキング時には1号機が欠かせない存在になる。



▲小さいので敵に当たりにくい。

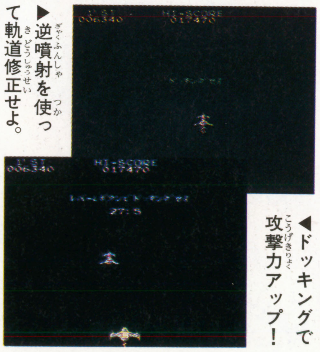
▲もっともバランスがいいぞ。



◀敵に当たりやすく、攻撃力にも難あり。

ドッキングステージで自機がパワーアップ!!

ドッキングすれば自機の攻撃力は2倍になる。最高の3機合体まで持っていければもう無敵、バリバリ撃ちまくってストレス発散だ。

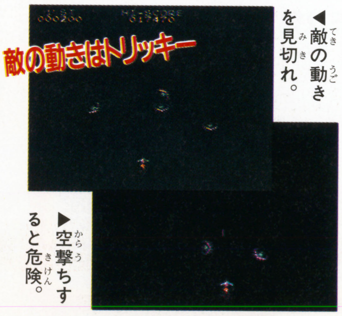


▶逆噴射を使って軌道修正せよ。

◀ドッキングで攻撃力アップ！

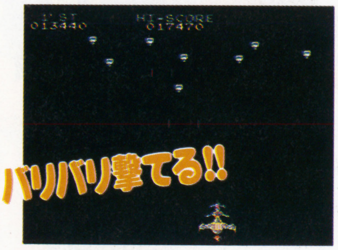
ショットは単発つまり外すとアウト

ドッキングしていない状態の弾は単発なので、接近戦での空撃ちは危険。敵の動きを見極めて撃て。



◀敵の動きを見切れ。

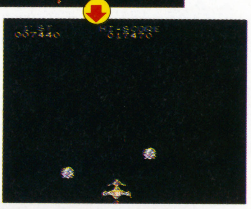
▶空撃ちすると危険。



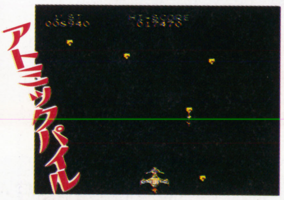
▲2機分の攻撃力でショットを2連射できる。最高は強力な3連射だ。

◀3号機だけになると悲惨。

◀画面上の左右からいきなり出現する。



▶交差しながら高速で画面下まで飛ぶ。



◀超高速で落下してくるミサイルだ。

『ムーンクレスタ』の時代 1980年のゲーム事情

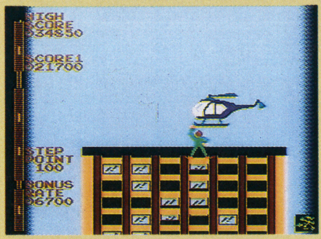
1980年のゲームセンターはまだ日常的な存在ではなく、小学生ぐらいのゲームファンが新しいゲームに触れる機会といえば、喫茶店の片隅か駄菓子屋が相場だった。そんな時代に誰もが『ムーンクレスタ』に出会えたのは、その斬新なゲーム性が広く世間を魅了し、喫茶店も駄菓子屋も、こぞって入荷したから。名作の証なのだ。

 ©日本物産

1980年初登場

クレイジークライマー

ルールは簡単、ただひたすらに高層ビルを登り、屋上までたどり着けばステージクリアとなる。ただし、手掛かりにしている窓が閉まると手を挟まれてアウト、不十分な体勢で落下物を受け止めるとアウト、特定の落下物に当たるとアウト、ゴリラに殴られるとアウト……など、さまざまな障害が行く手をはばむ。画面左に表示されているビルの全体図で現在位置を確認して、そこから先のルートを素早く把握、なるべくムダのないように登っていくのがポイント。



▲屋上まで登り、ヘリコプターにつかまれば次のステージへと進める。

「ただ登る」だけのゲーム性がたまらなく魅力的だった

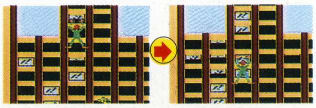
クライマーではなくその両腕を操作する

プレイヤーが操作するのは、クライマーの両腕。片手を上げて窓枠につかまり、その手を下げると「けんすい」の要領でクライマーは登っていく。左右移動は両手を同じ方向に動かせばOKだ。

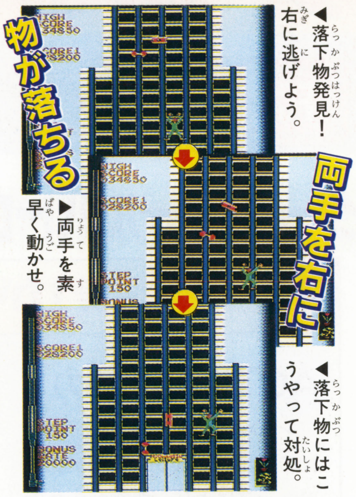
▲腕を伸ばしきると窓枠につかまる。そして腕を下ろすと、登るのだ。

窓や鉢植えやしらけ鳥果てはゴリラが邪魔をする

鉢植え以外の障害物はかわすのが基本。どれも当たるとその場でアウトとなるので、瞬時に逃げるルートを確保しなければならない落下物には要注意だ。また、窓に手をはさまれるのにも注意。



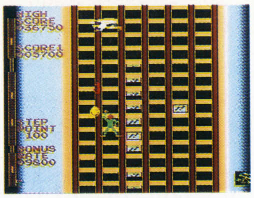
▲手掛かりとしている窓が閉まると、手を挟まれてしまい落下確定。



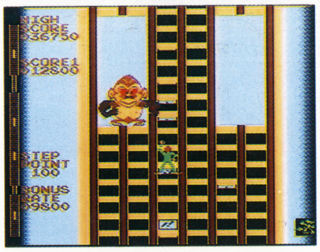
◀落下物発見！右に逃げよう。

▶両手を素早く動かせ。

◀落下物にはこうやって対処。



▶しらけ鳥のフンに当たるとアウトだ。



▲ゴリラのパンチをうまくかわせ。

登る姿勢が生死のカギ

クライマーの体勢さえしっかりしていれば、鉢植えの落下には耐えることができる。

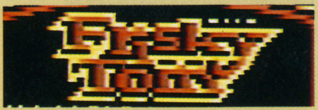
▲両手が窓枠をつかんでいる状態なら、大丈夫だ。

『クレイジークライマー』の時代 1980年のゲーム事情2

クライマーの腕を動かすというゲーム性は、2本のレバーによる操作で実現された。ボタンがないというゲームも珍しかったが、なによりもレバーが1本余計にあるというのは衝撃的だった。ゆえにプレイヤーを選んだが、ハマる人間はとことんハマった名作だ。

1981年初登場

フリスキートム

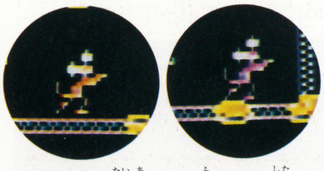


いたずらネズミと戦い、水道管を守るのが基本ルール。ネズミが水道管のジョイントをかじったら、素早くジョイントを拾って、急いで元の場所に戻そう。水漏れが続くと画面右下のタンクに水が溜まらず、一定以上の水を溜められなければミスとなる。また、爆弾の発火や特定のネズミに触れてもミスだ。画面左上のタンクの水が完全になくなればステージクリア。

じんわり遊べる「いかにも昔!!」的なタイトルなのだ

水道管を守るべくネズミどもと戦え

水道管をかじるネズミは体当たりで蹴散らせる。爆弾に気をつけて、トムをうまく動かしていこう。



▲コイツは体当たりで倒せる。

▲触れると下まで落とされる。

◀導火線に火がついたら体当たりで消せ。

◀かじられると水が漏れる。

▶かじられたジョイントを拾って……。

◀元の場所まで持っていけば修復完了。

『フリスキートム』の時代 1981年のゲーム事情

一定以上の水を溜めてクリアすると、コーヒーブレイク画面でマリリン・モンロー（？）の入浴シーンを堪能できる。現在は脱衣麻雀で有名なニチブツの原点か!? 当時のゲームファンはこのシーン見たさに気合いを入れた……かも。

▶当時はこのレベルでもドキドキした……!?

グールパトロール

SFC

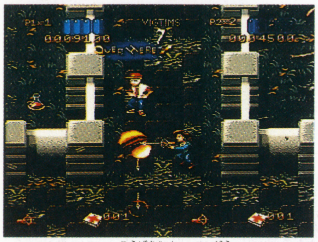
次々に襲い来る悪霊たちの手から、人々を救い出すアクションシューティングだ！

■発売中
■ビクターエンタテインメント
■8800円〔税別〕
■8Mビット

ゴーストハンター=「グールパトロール」となり、悪霊を撃退せよ！

図書館の古い書物から解き放たれた悪霊たちが、アッという間に町をパニックに！　そこに居合わせたズィークとジュリーの2人組。彼らはゴーストハンターとなり、町を救うために出動した！

◀2人のどちらでもプレイ可能なのだ。



▲それぞれ、攻撃力や移動スピードに変化が。2人同時プレイもあり。

これがグールパトロールだ!!

ACTION（能力）

ショット、通常の歩いての移動のほかに、スライディングやジャンプにより、悪霊たちの攻撃をかわしたり、障害物を乗り越えてアイテムを確保することもできる。とくにジャンプは、いろんなところで試すとよい。

ジャンプ

主に障害物を乗り越えたり、その上に乗るために使われる。

◀障害物の向こうにアイテムがあるかもよ？

スライディング

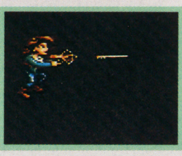
瞬間的に高速で移動できる。ただし、終わり際は無防備。

◀相手の吐く火炎を避けたり、いろんなところで有効。

EQUIPMENT（装備）

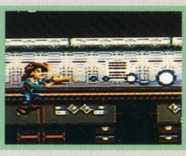
最初から装備されているクロスボウ以外は、途中で落ちているアイテムを拾うことによってショットの種類が増えるようになっている。パワーアップしたショットにはいずれも弾数制限があるので注意しよう。

クロスボウ



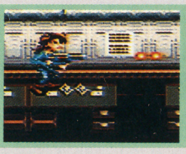
◀射程距離が短いが、連射可。

ホーミングプラズマガン



◀相手に向かって自動で飛ぶ。

マシンガン



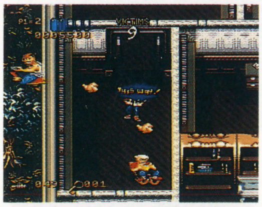
▶クロスボウよりやや威力大。

ロビングスマッシュガン

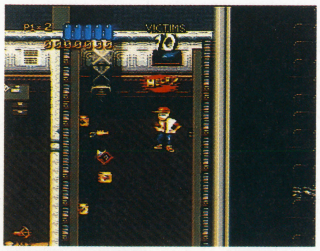
▶威力はデカいが射程が短い。

STAGE-1　メトロポリス

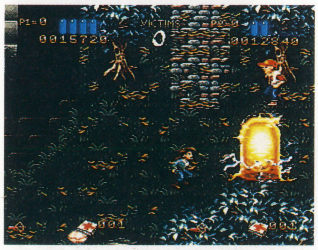
まずはみんなが閉じこめられている家からスタート。適度に悪霊たちをやっつけつつ、ドアを開けることができるカギやアイテムを見つけてパワーアップしよう。早く助けてあげないとやられるぞ！



◀ところどころにおいてあるアイテムに注意。



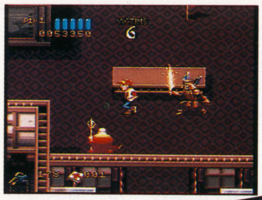
▲パニックに陥っているみんなから発せられるメッセージに注目だ。



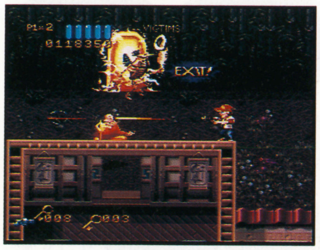
▲全員救出すると、次のエリアへのトビラ、タイムポータルが出現。

STAGE-2　明朝

悪霊たちはドンドンパワーアップしており、たとえ朝だろうとお構いなく現れるようになった。敵の攻撃はいっそう激しくなってくるので、体力回復アイテムをこまめに見つけて取っておこう。



◀悪霊たちの耐久度も上がっているぞ！



▲こちらも負けずにパワーアップして対抗しよう。

ボスだ〜!!

▲ボスだけあって強力。体力回復は欠かせないぞ。

Ghoul Patrol TM & 1994 LucasArts Entertainmaint Campany. All Right Reserved. Used Under Authorization. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Campany.

ラプラスの魔

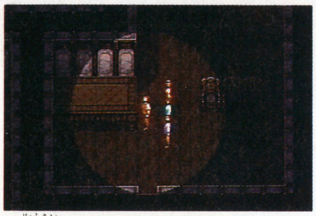
SFC

パソコンなどで人気の『ゴーストハンター』シリーズからのSFC移植第１弾ソフトだ！

- ７月14日発売
- ビック東海
- 9900円〔税別〕
- 16Mビット＋バッテリーバックアップ

ホラーRPGの傑作登場！

パソコンやPCエンジンで発売され、人気を博した『ラプラスの魔』がついにSFCに移植される。ホラータッチの演出と、重厚なストーリー展開が魅力のRPGだ。SFC版はゲーム画面の変更やシステムの簡略化によりサクサク進めるようになった。ストーリーも一部オリジナルが追加されている。



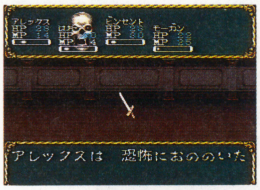
▲従来は3Dダンジョンだったが、SFC版は斜め見下ろし型画面だ。

◀『ゴーストハンター』シリーズの主役、草壁健一郎。今回はどのように物語に登場するのか？

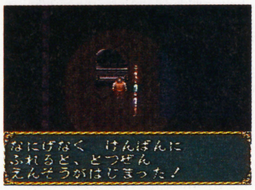
物語の舞台は1924年のアメリカのある田舎町。「幽霊屋敷」と呼ばれる無人の館を探検に行った２人の子供が惨殺死体で発見される。警察が犯人の手がかりをつかめずにいるなか、事件に興味を覚えた者たちが真相解明のため町に集まってきた。そのなかのひとりがプレイヤーである君なのだ。

「恐怖」が重要ファクターだ！

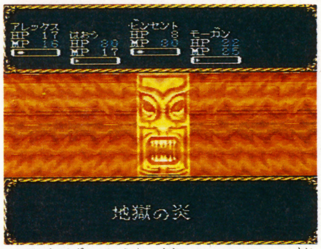
このゲームの特徴のひとつにメンタルポイント（MP）がある。HPが肉体の健康状態なのに対してMPは、精神状態を表している。MPは「恐怖」を感じると減少し、０になると精神に異常をきたして行動が制限されてしまう。これを治すには町に戻らねばならないので、HPと同様注意が必要だ。逆に「恐怖」を感じることで有利に働くのが恐怖ゲージだ。「恐怖」が蓄積されてゲージがMAXになると精神が極限状態になり、必殺技が使えるようになる。



◀「恐怖」を感じるとドクロが現れる。



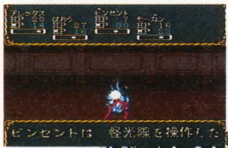
▶戦闘以外でも「恐怖」は襲ってくる。



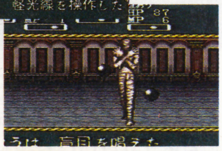
▲必殺技は威力が大きいので、１回使うとゲージが０に戻ってしまう。

職業とスキルを理解して怪奇世界に挑め！

プレイヤーは５つの職業から１つを選んでゲームをスタートする。仲間の職業は最初から決まっており、職業にはそれぞれ得意とする攻撃や行動がある。たとえば霊能者ならば、物理攻撃の一切きかない亡霊系の敵に対して有効な精神攻撃ができるといった具合だ。



◀科学者は機械で攻撃する。



▶ディレッタントの魔術による攻撃。

行動の成功率や効果に影響するのがスキルである。スキルを取得するには心霊調査機関で訓練を受ければよい。職業ごとに取得できるスキルが違うので、ジャーナリストなら写真のスキル、科学者なら機械操作のスキルといった各職業の特徴的なものから優先的にレベルアップさせるとよいだろう。

▲スキルをレベルアップさせるには一定の経験値を得て訓練を受けよう。

職業（しょくぎょう）

探偵
体力が高く、武器の扱いが一番うまい。尋問や捜索能力にも優れている。

ジャーナリスト
写真撮影ができる唯一の職業。モンスターの写真を売って資金を稼げる。

科学者
自ら開発した心霊機械を操作し、物理と精神両攻撃が可能。治療もできる。

霊能者
霊能力を使った精神攻撃や精神治療を得意とする。霊能力はスキルのレベルを上げることによって取得できる。

ディレッタント
魔術を使った戦闘を得意とし、武器の扱いもそこそこうまい。魔術は魔導書を手に入れると使えるようになる。

スキル表

スキル	影響する行動	取得できる職業
接近戦	素手や剣などを使った攻撃	全職業
銃器	銃器類を使った攻撃	探偵、ジャーナリスト、ディレッタント
医療手当	アイテムを使ったHP回復	ジャーナリスト、科学者
写真	写真撮影	ジャーナリスト
手がかり	調べる	探偵、ジャーナリスト、ディレッタント
霊能力	精神攻撃や精神回復など	霊能者
魔術	魔術攻撃や魔術による回復	ディレッタント
機械操作	心霊機械の操作	科学者
心理療法	アイテムを使ったMP回復	霊能者、ディレッタント
交渉	情報収集	探偵、ジャーナリスト、ディレッタント

©安田均とグループSNE
©エム・エー・シー　ハミングバードソフト
©VIC TOKAI

P・マン

SFC

原始ワールドを舞台に、おかしな原始人たちが繰り広げるハチャメチャ大冒険！

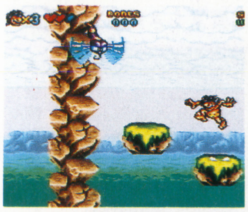
- 6月23日発売
- ケムコ
- 9200円〔税別〕
- 8Mビット

愉快で楽しいコミカルアクションゲーム！

恐竜たちに村の食べ物をすべて食べられてしまった。すっかりハラペコになった村人のために、サムが食べ物を買うための骨（この時代は恐竜の骨がお金のかわり）を集めに行かされることになった。そこで君はこのサムとなり、キケンだらけの原始ワールドを恐竜の墓場めざして進んでいくのだ。ゲームのあちらこちらに用意されている、あっと驚くような仕掛けはもちろん、ちょっとした謎解きなんかもあって、なかなか奥の深いアクションゲームだぞ〜！

恐竜の墓場をめざせ！

▲はるかかなたの恐竜の墓場には、たくさんの骨があるらしいが……。



◀原始ワールドは恐ろし〜い恐竜たちが、ウヨウヨしているぞ。

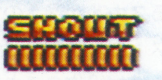
◀途中には、こんな大きなボスキャラも待ち受けているのだ！

見ているだけで楽しい！　原始アクション!?

このゲームのポイントとして見てもらいたいのが、愉快かつ豊富なアクション。例えば、ごく普通の歩行やジャンプにしても一風変わっていて、見ているだけでもニヤニヤしちゃう。さらに、攻撃方法も実に豊富で、今回紹介している以外にも、持っている武器によって多数のアクションパターンが用意されているのだ。

◀とってもコミカルな動きに注目。

さけぶ！



画面右上のメーターがフルになれば、一撃必殺の技が使えるのだ。メーターは時間が経てば、たまってくる。

シャウト攻撃で一掃

各ステージごとに違ったおもしろさ！

な、なんとこのゲームはアクションゲームにはめずらしく、各ステージごとにそれぞれ違ったクリア条件が与えられているのだ。ときには強敵を倒すのが目的であったり、ただ単にゴールをめざすのが目的であったりと、つねに新鮮な気分で楽しめるぞ！

ステージ1 ゴールをめざしてまっしぐら！

最初のステージなので、とにかく簡単。ただひたすら右上のゴールをめざせばいいだけだ。

◀まずは操作の練習のつもりで楽にいこう。

▶ゴールに到着。こんなところでミスするなよ！

ステージ2 ライオンの皮を手に入れろ！

ステージのどこかにいるライオンを倒し、皮を入手しよう。ジムから武器をもらうのも忘れるな！

◀やや難しくなったけど落ち着けば簡単だぞ。

▶ライオンはなかなか手強い相手なので注意！

©1995 KEMCO/TITUS SOFTWARE CORP.

バトルタイクーン

SFC PCエンジンの『フラッシュハイダース』がSFCで復活。大武闘大会を制覇せよ！

- ■発売中
- ■ライトスタッフ
- ■1万980円〔税別〕
- ■16Mビット＋バッテリーバックアップ

シミュレーション要素を導入した異色格闘ゲーム！

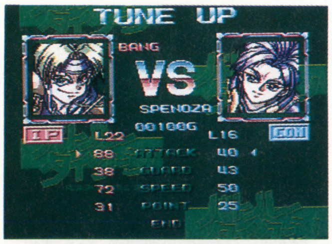
9人の中からキャラを選択するこのゲーム。攻撃力などの各種ステータスに、プレイヤー自身がポイントを振り分ける、じつにユニークなシステムを採用している。VSモードは、通常の対戦以外にも観戦用のSIMバトルがあり、アドバンスモードでは自分のキャラを成長させることができるぞ。

▲ちょっとアニメ調のキャラクターたち。なんと5人が女性キャラだ。

▼主人公のバング。ティリアとは幼なじみで、虎に変身する必殺技をもつ。

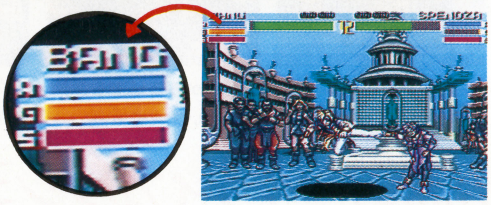
ポイントを振り分けキャラを作る

バトルの前には、毎回ステータス調整を行う。攻撃力、守備力、スピードのステータスにポイントを振り分けて、自由にキャラの弱点を補ったり、特徴を強化したりできるわけだ。全モード共通ね。



◀振り分けられるポイントの総数は決まっている。自分の好みのキャラを選んで、これで"仕上げ"をするって感じだね。

3つのゲージに注目せよ！

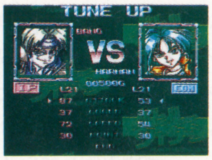


3つの小さなゲージは、それぞれその時点での攻撃力、守備力、スピードを表す。例えば攻撃力はカウンター攻撃を受けたときに、守備力はガードしたときにゲージが減るのだ。個々のゲージはある条件で光る。そのときが超必殺技のチャンスなのだ。

アドバンスモード

早わかりチャート

ポイント振り分け



◀まずはバトル前のステータス調整。

バトル！

◀負けると経験値は稼げないよ。

勝利！

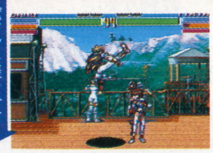
経験値&ゴールド獲得！

◀勝てば強くなれる。とにかく勝て。

レベルアップ & アイテム購入

さらに強くなる！

ポイント振り分け&バトル



◀強くなったキャラで闘う快感！

アドバンスモードは、おおよそこんな流れで進んでいく。バトルを繰り返し、合間にアイテムを買ったり闇闘技場で遊んだりしながら、キャラを強化していくわけだ。強烈に強くなったキャラで敵を倒すのは、とっても気持ちいいのだ。

勝てば勝つほど強くなる！ アドバンスモード

バトルタイクーンと呼ばれる大武闘大会で優勝を目指す1P専用のモード。このモードでは、バトルに勝つと経験値や賞金が得られる。経験値がたまるとキャラのレベルが上がり、各種のパラメーターが上昇するし、賞金でより強いアイテム（ステータスを強化できる）を買うこともできる。キャラをより強く成長させられるわけだ。

▲このファイル管理センターで、成長させたキャラをセーブできる。

▼闇闘技場では、コンピュータ同士のバトルでお金を賭けられるぞ。

時間の流れ

早朝
↓
朝
↓
昼
↓
夕方
↓
夜

このモードには左のような時間の流れがある。バトルを行ったり、アイテムを買ったりしたときに、時間が1つずつ進んでいくわけだ。「バトルタイクーン会場」へは昼以外行けない、などの時間による行動の制約もあるぞ。

©ライトスタッフ

機装ルーガⅡ

PC

待望の続編登場！　今回はさらに本格的なタクティカルシミュレーションだぞ!!

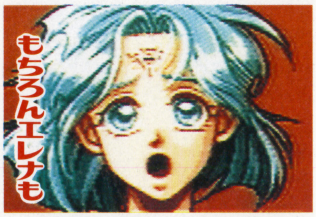
■5月26日発売
■NECホームエレクトロニクス
■8800円〔税別〕
■スーパーCD-ROM²専用

より充実のストーリーとビジュアルで展開される物語

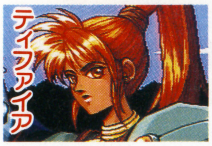
前作から大幅にパワーアップしたシステムとストーリーで迫る、ファンタジーにSFの要素を取り入れたシミュレーション。壮大に展開する物語は、豊富なアニメーションシーンで演出されていく。

時代設定は前作から4年後で、主人公はもちろん遺跡ガーディアンのヴァイスだ。前作から通してのヒロインであるエレナに加え、今回も豊富な登場人物が物語に関わり、盛り上げていく。登場人物それぞれの美麗かつ高速なアニメーションシーンは必見だ。

▲遺跡ガーディアンのヴァイス。前作に引き続き、主人公として登場。



▲ヴァイスと同様、エレナも前作から引き続いてヒロインの役どころ。



▲もう一人のヒロイン。今回の重要人物だ。

▲冒頭から登場する、頼もしいアーチャー。

▲ヴァイスの作戦参謀的な立場をつとめる。

物語は前作から4年後

魔導科学の力を封印すべく遺跡から遺跡へと旅を続けるヴァイスとエレナ。あの戦いから4年の月日が流れたが、世界は新たな秩序を求め、戦乱のただ中にあった。魔導科学の力を手中に収めようとするグロスベイル帝国は、ヴァイスたちガーディアンの弾圧を始め、ヴァイスはふたたび戦いへと巻き込まれていく。

今回は超本格派のタクティカルシミュレーションで迫る

注目すべきはリアルタイムで進行する戦いと、ユニットの能力と所持品によって決まるWC(ウェイトカウント）システム。たとえばユニットの所持品が能力に負担をかける重さであった場合、そのユニットは通常よりも行動能力が劣るようになり、リアルタイムゆえに移動や戦闘が不利になる。

また、戦闘が起きた場所周辺の地形とユニットが戦闘に影響するというシステムの存在も面白い。

▶WCはユニット名の横に表示。

◀戦闘は最大13ユニットで繰り広げられる。

特殊能力をうまく使って戦闘を有利に進めよう

ユニットそれぞれが持つ特殊能力はMPの数値によって使用制限があるが、どれもうまく使いこなせば戦局を有利に展開できる。

◀エレナ、ティファイアの特殊能力。体力を回復する。

◀ヴァイスの特殊能力は真空斬。

▼まわりの敵を痛打。

システムを理解すれば戦略は無限に広がる

戦闘を起こしたユニットを中心に13マスが戦場となり、その範囲に含まれるユニットはすべて戦闘に参加することになる。地形と周辺のユニットをうまく生かせば、圧倒的優位で戦闘を展開できるぞ。

◀アーチャーなどのユニットは、間接攻撃によって戦闘フィールドすべての敵を狙って攻撃できる。

◀まず味方のユニットで敵を囲んでおく。

▼少数の敵に大多数の味方。圧倒的に有利な状況だ。

©1995 KOGADO STUDIO,
©NEC Home Electronics,LTD.

ステラアサルト

MD

2つの戦闘機どちらを選択するかでゲーム性がまったく変わるマニアックな作品だ。

- 5月26日発売
- セガ
- 7800円〔税別〕
- 16Mビット（スーパー32X専用）

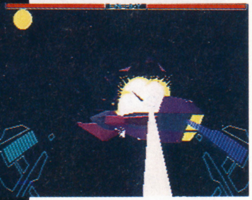
32Xの底力を見せつけるスペースシューティング発進！

この『ステラアサルト』は、32Xのポリゴン処理能力をフルに生かした3Dシューティング。性能の違う2種類の戦闘機のどちらかを選択し、宇宙空間に点在する敵艦隊を撃破していくのがプレイヤーの任務。シールドや特殊武器を駆使し、任務を遂行せよ！

◀各面の最初に敵の位置数が示される。頭に入れておこう。

標的は宇宙空間の敵艦隊だ！

▲敵巨大戦艦はヒットアンドアウェイで攻撃しよう。



▲戦艦は基本的に動かないが、戦闘機は縦横に飛び回る。見つけたら追え！

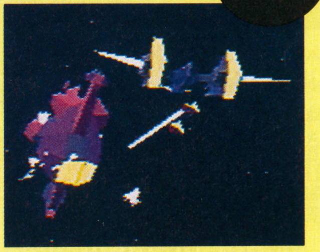
アーケードゲームライクなマニアックな展開

プレイヤーが見るのは正面の映像だけではない。パネルの各計器類にも気を配ろう。ショット＆シールドエネルギーの量、速度計、レーダー、ジャイロコンパスなどで自分と敵の状況や位置関係を把握しなければクリアは難しいぞ。

▲エネルギータンクの小さいフェザー1に対しては、ミッション遂行後に支援機が現れ、補給してくれる。

TRACE MODE

▼直前のプレイを再生してくれるモード。恥ずかしくないプレイをしよう。



2つの機体の性能はまったく違う！

ゲームスタート時に選択する2種類の機体。FEATHER 1は機体の向きに攻撃するが、2は、まず砲台の向きが変わり、そのあとで機体の向きが変わる。また、2でガンナーを選ぶと、機体はオートパイロットになるのだ。

2Pはフェザー2でプレイ

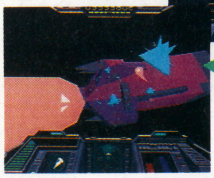
このゲームでは、2プレイヤーでの共同戦略が可能だ。一方のプレイヤーは機体を操縦、もう一方はガンナーとして敵を撃ち落としていくというシステムで進行するので、息の合ったプレイが必要だぞ。このときの機体は自動的にフェザー2が選択されるぞ。

FEATHER 1

ベーシックで扱いやすい機体。サイトが大きく、連射機能を搭載しているので、攻撃性が高い。しかし、シールドとショットエネルギーの容量が小さく、ミッションごとの補給を必要とする。特殊武器は敵を追尾するホーミングショット。

連射

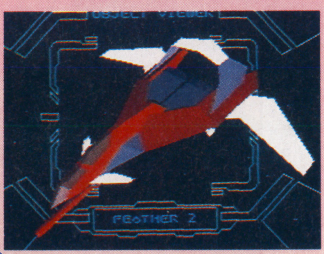
▶ボタンを押しているだけで連射が可能だ。



ホーミング

◀サイトした敵すべてを追尾し破壊する。

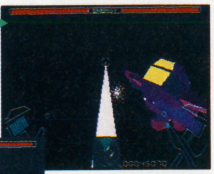
FEATHER 2



通常、パイロットとガンナー一組で操縦する機体。ショットの威力が大きく、敵弾も破壊可能。また、オートパイロットならプレイヤーはガンナーに専念できる。サイトが小さく狙いづらいのが難点。特殊武器は攻撃力の大きいナパーム。

敵弾破壊

▶狙えば敵弾はすべて破壊できるぞ。



ナパーム

◀戦艦攻撃には最適の強力なショット。

©SEGA 1995

ライトクルセイダー

IMPRESSION

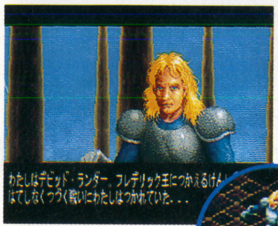
MD

メガドラでは馴染みのトレジャーが制作した、軽快で難解なアクションRPGだ。

- ■5月26日発売
- ■セガ
- ■7800円〔税別〕
- ■16Mビット＋バッテリーバックアップ

アクションあり、パズルありの3DアクションRPGの大作だ！

『ガンスターヒーローズ』などを手掛け、メガドラマニアに圧倒的支持を得るトレジャー制作のアクションRPGがこの『ライトクルセイダー』だ。戦い疲れた戦士が休暇に訪れたグリーンロッド国で起こる奇怪な蒸発事件。プレイヤーは戦士デビッドとなって、この事件の謎に挑む。さまざまなパズル的なシカケとアクション要素がうまく融合され、非常に楽しい作品に仕上がっているぞ。

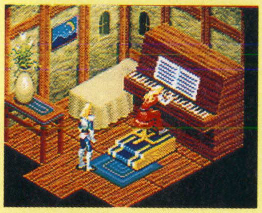


▲主人公デビッドの雄姿。剣、鎧、小手を装備できる戦士だ。

▲ダンジョンに捕らえられている町の人たち。事件の真相は……!?

シリアスさの中にあるコミカルシーンが楽しい

どちらかといえばシリアス指向のこのゲーム。だが制作はあのトレジャーだ。物語や舞台設定が真面目なだけに、おかしな人物や情景があると結構笑えるぞ。いろいろ探してみよう。



◀半狂乱になってピアノを弾く少女。何者!?

◀壁の絵の人は、『ダイナマイトヘッディ』の彼。知ってる？

4つのエレメントが冒険を助ける

デビッドの攻撃方法は剣だけではない。4つのエレメントを組み合わせることにより、15種類の魔法を使うことができるのだ。エレメントは宿屋で買ったり、敵を倒して入手できるぞ。

▶組み合わせを変えて使うのだ。

▶エレメントは宿屋で買う。敵が落とすこともあるぞ。

◀組み合わせによって攻撃、回復、防御の魔法が使える。

▲敵によっては魔法しか効果のないのもいる。どれが効果的か考えよう。

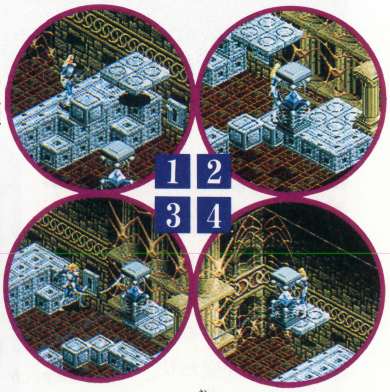
エレメント	魔法
Are	Wind
Fire	Fire
Earth	Earthquake
Water	Water
A+F	FireWind
A+E	Thunder
A+W	Ice
F+E	Meteo
F+W	Cure
E+W	Guardian
A+F+E	NeedleCrack
F+E+W	Shield
A+F+W	Confuse
A+E+W	TurnUndead
A+F+E+W	Judgement

さまざまなトラップをかいくぐれ！

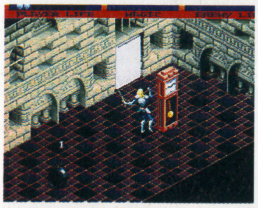
ダンジョンにしかけられたトラップは難解だ。もちろん最初から難しいわけではない。どうするとどこが動くのか、爆弾やレーザー台をどう使ったらいいのかを理解しながらゲームを進めよう。

▶最初に対面する謎。迷宮の入り口を探せ。

たとえばこんなのは…



▲まずブロックを落とし、レーザー台を運ぶ。スイッチを入れて床を上げ、レーザー台を扉の前に運ぶのだ。



▶部屋にポツンと置いてある振り子時計!?

◀敵を全滅させなければ開かない扉もある。

▶樽は斬ると3秒後に爆発する。扉が開くぞ。

 ©SEGA 1995

完全中継プロ野球 グレイテストナイン

SS

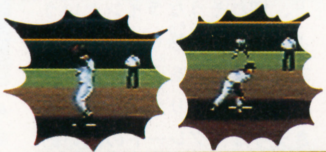
プロ野球も白熱してくるこの季節。サターン野球ゲームの一番乗りソフトはコイツだ。

- 5月26日発売
- セガ
- 5800円〔税別〕
- CD-ROM

開幕直後のホカホカデータ。湯気が出るぜ！

このゲームの目玉のひとつは、なんといっても新鮮かつ詳細な選手データだ。キャンプイン後に行われたトレードまでフォローしているので、西村（ヤクルト→近鉄）吉井（近鉄→ヤクルト）なんてとこまでバッチリ。さらに、一軍登録選手1チーム24人×12チームの288人は、すべて前年の成績が検索できるようになっているのだ。選手名鑑も真っ青のこのサービスが、ファンにはたまらないのだ。

MVP投手・桑田の成績



▲ゲーム内に登場する選手のデータはすべて分かる。まさに最新データなのだ。◀こんな感じで前年の成績が表示される。これが実際に僕らが遊ぶときの、選手の能力の目安になる。内部データも見てみたい。

新外国人選手のデータは？

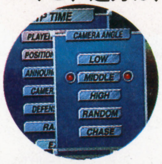
▼フランコもゼロ。

▲打ってみれば一目瞭然。パワーありあり。

新外国人選手は、もちろん前年の日本での成績はない。よって、データベースの数値はすべてゼロになっている。でも実際にプレイするときの内部データはもちろんゼロではない。ホームランコンテストを遊んでみれば、よくわかるぞ。

「CHASE」アングルがダイナミック

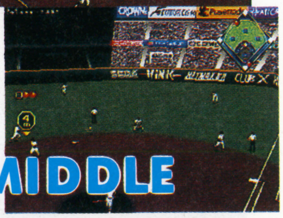
ゲームの視点を5種類から切り換えられるのは、まさにサターンのソフトならでは。おすすめは、打球の動きにカメラの視点が連動する「CHASE」モード。難しいけど、迫力は、満点だ。

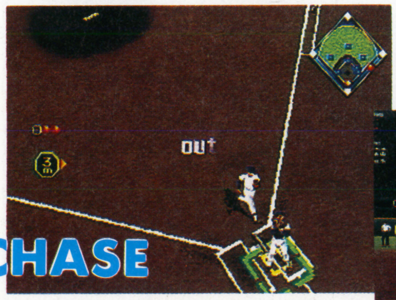


◀この5種類。試合のどの時点からでも変更が可能だ。慣れないうちは「HIGH」がいい。

▼視点は低くなるにつれ、迫力を増してくるのだ。

HIGH


MIDDLE

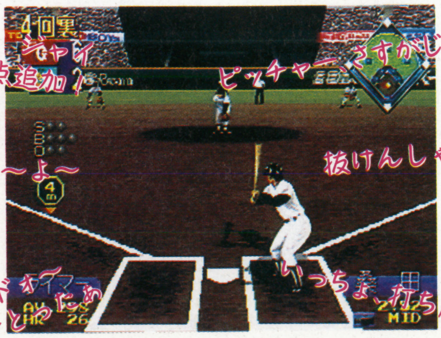

CHASE

LOW

実況音声はご当地言葉で

アナウンスの音声は、なんと各地の方言5種類からも選べる。テレビ放送そのままの「実況」以外は、それぞれのホーム球場のファンが声援を送るような、ユーモラスな音声を聞くことができる。もちろん、音声ナシの「OFF」も選べる。球場に観戦に行ったときのような雰囲気になるよ。

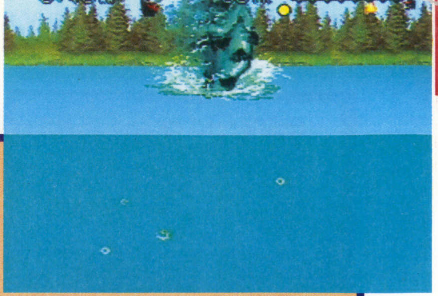
▲この中から選択。出身地に合わせて選ぶといいよ。



©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995
㈳日本野球機構プロ野球12球団公認ゲーム

発売直前ニュース

注目の作品はまだまだこんなにある！ そんな作品を一挙大公開!!



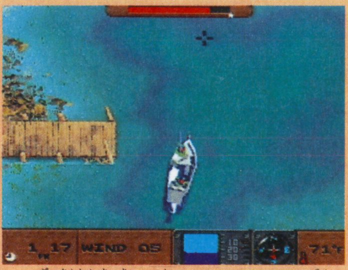
バスマスターズ クラシック

SFC
■アルトロン
■１万1800円〔税別〕
■６月下旬発売予定
■シミュレーション
■12Mビット

ダイナミックなバス釣りを満喫！

ブラックバスをターゲットにした本格的なフィッシングゲーム。プレイヤーはそれぞれ３日間ずつ行われる５つの大会に出場する。制限時間内にバスを釣りあげ、５匹の合計重量で優勝を競う。

なんといってもゲームのポイントは釣りシーン。ジャンプやエラアライなど、ヒットしてからの果敢なファイトが十二分に再現されている。しかも水中水上と視点が変化するので、普通は知ることのできない、水中でのバスの動きがよくわかる。もちろん大物がかかれば、悲鳴を上げるリールやキリキリとしなるロッド、切れそうなラインというように、臨場感もたっぷり。大会で好成績を収めると賞金がもらえ、より釣果が期待できそうな、グレードの高い釣り具を購入できる。



バスと一騎討ち！

▲▶魚群探知機を使えば、バスの居場所をすぐに確認できる。バスのヒットシーンはアニメが駆使され、迫力満点。

スパークワールド

SFC
■デンズ
■8500円〔税別〕
■５月26日発売
■アクション
■4Mビット

ファニーな車が機械の国を大冒険

悪人に支配された機械の国を救うため、意思を持つ車のビートとパーツが大活躍。主人公は電池を放電させ、その電流で敵を攻撃する。画面のすべての敵を倒すと次のステージに進む面クリア型のアクションだ。電池の数が増えたり、電力がアップする便利なアイテムもたくさん。４人同時での対戦プレイは楽しい。

▲ステージには数々の罠が仕掛けられているので十分気をつけよう。

早指し二段　森田将棋2

SFC
■セタ
■１万4900円〔税別〕
■５月26日発売予定
■将棋
■4Mビット＋バッテリーバックアップ

最高速の指し手がパワーアップ！

思考時間が短いと好評だった、『森田将棋』第２弾。特殊チップによって、さらにコンピュータの応手が手強くなった。コンピュータの強さは４段階から選べ、自分の棋力に合った対局が楽しめる。最善手を教える入門教室も用意され、初心者の対応も万全。段位獲得モードを解くと、最高３段免状が交付される！

▲将棋に自信のある人のために、一手10秒の制限がついたモードもある。

ゲームの達人

SFC
■サンソフト
■9980円〔税別〕
■７月発売予定
■バラエティ
■16Mビット＋バッテリーバックアップ

人気定番ソフトを１本に凝縮！

麻雀、将棋、プレイス（オセロタイプのゲーム）、五目並べをまとめて１つにパッケージング。各ゲームに、世界中で待ち受ける名人たちを倒すストーリーモードをはじめとした、さまざまなモードが用意されている。すべてのゲームをクリアすれば、〝ゲーム達人〟の称号に恥じないプレイヤーになれるかも!?

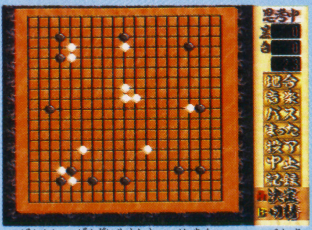
▲どのゲームもコンピュータのルーチンが工夫され、なかなか手強い！

真髄対局囲碁　碁仙人

SFC
■Ｊ・ウイング
■１万5500円〔税別〕
■６月２日発売
■囲碁
■8Mビット＋バッテリーバックアップ

碁仙人に挑戦！囲碁の決定版

思考時間の短い囲碁が楽しめる。モードはコンピュータ対戦と対人戦の２つ。最強の強さを誇るコンピュータ碁仙人には、10段階のハンデをつけて対局できる。自分の番を省くことができる「パス」、間違った場所に置いても打ち直しができる「まった」機能があるので、囲碁をおぼえたい初心者にもぴったり。



▲盤面の現在状況が把握できる便利な地合コマンドを活用しよう。

将棋データベース　棋友

将棋ファン待望の秘蔵データ大公開

PC
■セタ
■価格未定
■７月発売予定
■将棋
■スーパーCD-ROM²

オーソドックスなコンピュータ対局のほか、将棋に関するデータを引き出せるマニアックな将棋ソフト。データベースには、４項目で検索できる約１万局の棋譜や基本的な定跡解説、難易度別に分けられた詰将棋問題、そして現在活躍中のプロ棋士のプロフィールが収録されている。将棋の奥深さがわかる一本だ。

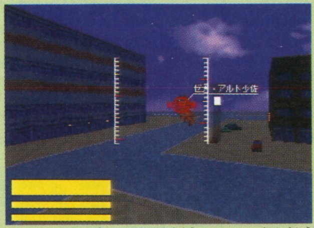
▲膨大なデータと実用的な問題がプレイヤーを飽きさせない。

メタルジャケット

フルポリゴンの戦場を生きのびろ

PS
■ポニーキャニオン
■5800円〔税別〕
■'95年夏発売予定
■シミュレーション
■CD-ROM

未来感覚あふれるロボット同士のリアルバトル。架空の戦場で行われるシミュレーションによって、現実感のあるゲリラ戦が体験できる。プレイヤーが搭乗する機体は、性能の異なる８機のロボットから選択。戦場では昼、夜などの時間帯やさまざまな地形効果により、つねにスリリングなバトルが展開されるのだ。

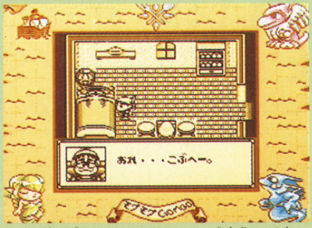

▲建物に上って、上空からの奇襲攻撃ができるなどかなり本格的。

モグモグGOMBO

一流の料理人が世界を救う物語

GB
■バンダイ
■4800円〔税込み〕
■６月発売予定
■RPG
■2Mビット+バッテリーバックアップ

人気の同名料理番組をゲーム化。料理が失われた世界を舞台に、料理人をめざす主人公が旅立つ。もととなった番組に出演中のヒロミとこぶ平がゲームに登場するほか、料理を食べて育つ精霊など、食べ物が重要な役割を果たしている。おまけとして、ゲームボーイをクッキングタイマーとして使える機能もあり。

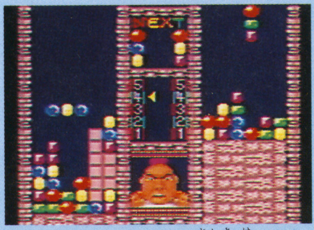

▲主人公は、さまざまな料理の作り方をおぼえて強くなっていく。

スーパーコラムス

連鎖消しの元祖がリニューアル

GG
■セガ
■3800円〔税別〕
■５月26日発売
■パズル
■2Mビット

同色の宝石を、３つ以上縦横ななめに並べれば消すことができるパズル。縦１ラインの宝石を一掃する爆弾、同色の宝石を全部消す魔法石など特殊ブロックも登場する。モードは、純粋に『コラムス』を楽しむエンドレス、５人の敵を倒すストーリー、光る石を消すとクリアできるフラッシュ２Ｐ対戦の４つがある。



▲ストーリーモードは連鎖消しをすると敵のジャマをすることが可能。

WAY OF THE WARRIOR

闇の闘いに己の拳で終止符を打て!

3DO
■UIS/MCA
■5800円〔税別〕
■５月26日発売
■格闘アクション
■CD-ROM（16禁）

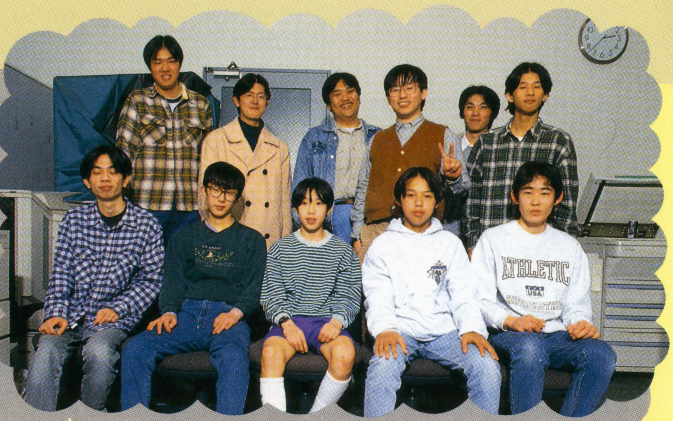
実写取り込みのデジタイズキャラが闘う対戦格闘アクション。闇の格闘大会に出場するために、傭兵、空手家、剣道の達人などさまざまな武術の使い手である戦士がここに結集した。倒れた相手に追い打ちをかけたり、ボタンを２つ同時押しすることにより、強力な攻撃ができるなど、実戦ながらの闘いが楽しめる。プレイヤーの使命は、９人の戦士から１人を選び、残りのライバルたちをすべて倒すこと。試合中は、ある条件でもらえるマジックポイントを消費し、体力回復や相手を即死させる魔法を使うことができる。また、致命傷を負わせるフィニッシュ技も用意されており、画面のインパクトはかなりのもの。すべての必殺技を駆使し、最強の格闘王の座を手に入れろ！

ここでは力こそ正義！

▲▶それぞれのキャラは80パターンを超えるアニメパターンが使用され、リアルでなめらかな動きを実現している。

HA★H 読者モニター

第17回



今回は、各ゲーム機の注目シミュレーションを特集してみた。シミュレーションといっても、都市育成ものや3Dシミュレーターとそのタイプはさまざま。君の好みはどれかな？

3月26日、覇王編集部解析ルームにて取材決行。参加者は半日ゲーム漬け！

SFC シムシティ2000

IMPRESSION

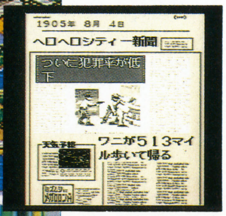
■イマジニア ■1万2800円〔税別〕 ■5月26日発売
■シミュレーション ■16Mビット＋バッテリーバックアップ

完成度：100％

スーパーファミコン初期の名作『シムシティ』の第２弾。ゲームの目的は前作と同じで、町を発展させ、人口をどんどん増やしていくことだ。今回はスタートする時代を1900年、1950年、そして2000年の３つから選ぶことができ、それぞれの年代で建造物や災害の種類が変わるなど、時代による都市の変化までが再現されている。

めざせ！ 1000万都市！

新聞もあるのだ



▲町の問題点を教えてくれる。

各種モードも充実

◀はじめはこのモードで練習しよう。

◀公害の解決など、いろんな課題があるぞ。

長谷川　貴浩くん　19歳　東京都世田谷区

おもしろいが、遊びにくい部分も

かなり進化しているが、不親切なところがあって少々遊びにくい。たとえば、新聞だけでは町の問題点がわかりにくいので、アドバイスしてくれるような機能があってもよいと思う。また、道路や線路を敷くときにもカーソルの位置がずれやすい。そのあたりを改良してくれれば、文句なく楽しめると思う。

本間　賢一くん　12歳　東京都品川区

町を造っていくのがおもしろい！

自分で町を造っていくのがワクワクして楽しい。パソコン版も少し遊んだけれど、スーファミ版のほうが、わかりやすいと思う。マウスが使えないので操作がちょっとめんどうだったけれど、遊んでいるときには気にならなかった。あまりシミュレーションをやらない人でも、遊んでみれば気にいると思う。

小林　弘道くん　15歳　東京都江戸川区

マップ数を増やしてほしい

クォータービュー視点になって、前作よりも現実感が増した気がする。パソコン版との差もなさそうだし、この手のゲームが好きな人は楽しめること間違いなし。残念だったのは、フリーマップの数が少ないこと。町を建設する年代を選べるので、何通りも楽しめるけれど、できれば10面ほど用意してほしい。

三ケ尻　裕くん　13歳　東京都豊島区

前作よりもリアルになった

水道や地下鉄など、造れる施設の種類が増えて、より楽しくなった。斜めからの視点も、空から町を眺めているみたいで、リアルでいい。難易度は前作よりも高いけど、操作はほとんど同じだから、はじめて遊ぶ人でも楽しめると思う。ゲームスピードが遅くて、時間がかかるのが、ちょっと気になった。

古屋　淳一くん　17歳　神奈川県横浜市

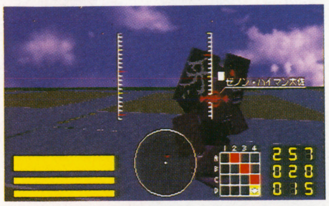
スピードの遅さが気になる

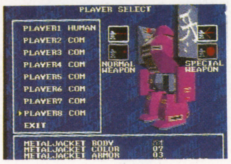
自分の思ったとおりに町を造れる、というのがいちばんの魅力。地下を利用できるなど、前作より確実にパワーアップしてさらにおもしろくなっている。ただし、そのぶん操作が難しく、カーソルの移動スピードも遅めと、少々とっつきが悪い。遊ぶときは、のんびりかまえていたほうがいいと思う。

PS メタルジャケット

■ポニーキャニオン　■5800円〔税別〕　■夏発売予定
■バトルシミュレーション　■CD-ROM

▼敵戦艦の撃墜など、各ミッションの目的はさまざまだ。





▶敵・味方の兵力差などの設定を変えられる。

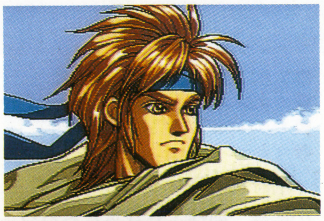
完成度：65％

人形兵器「メタルジャケット」を操作して戦う、シミュレータ一感覚の3Dゲーム。モードは最大8体でのバトルロイヤルを行う「バトルモード」と、ミッションをクリアしていく「キャンペーンモード」のふたつがある。また、通信ケーブルを使えば、対戦を行うこともできるぞ。

PC 機装ルーガⅡ

■NECホームエレクトロニクス　■8800円〔税別〕　■発売中
■シミュレーション　■CD-ROM

▼ビジュアルシーンが満載だ！



◀戦闘シーンではクオータービュー画面になる。

完成度：70％

昨年発売されたシミュレーションRPGの続編。ファンタジー世界に、パワードスーツのような"機装鎧"という兵器をくわえ、従来のファンタジーもののSLGとは一味ちがう世界観をつくっている。戦闘システムは大幅に変更され、緻密な戦術も楽しむことができる。

山口　勇一さん　23歳　埼玉県浦和市

障害物の当たり判定が厳しすぎるのでは？

砂けむりを巻き上げながらホバー移動したりと、敵の動きはカッコいい。ただ、開発版のため、自機が動くときに、小さな石があるだけでもその方向に進めなくなるのは正直、つらかった。

渋谷　哲之さん　23歳　東京都八王子市

スピードがとにかく速い。完成版に期待！

ポリゴンとテクスチャーの処理が遅いのか、少し遠くの地形が途中で切れてしまっている。自機の動きは速く、かなりスピード感があるので、完成版では画面処理を連動させてほしい。

小林　良浩さん　25歳　埼玉県狭山市

リアルロボットものが好きな人は要チェック

各ミッションのストーリーやロボットの能力振りわけなど、こだわりが随所に感じられる。自分のロボットをカスタム化して、通信対戦で遊ぶと、かなり盛りあがりそうに感じた。

代財　英幸さん　21歳　埼玉県新座市

シミュレーション部分はかなり本格的

正統派のシミュレーションRPG。ゲームバランスがけっこうシビアなので、初心者には難しそうだ。シミュレーションゲームが好きな人には、やりごたえのあるゲームだと思う。

黒沢　国彦くん　17歳　東京都渋谷区

デモシーンとゲームにギャップを感じる

オープニングなど、デモシーンのグラフィックがすごくきれいだった。ゲーム中は、戦闘アニメもなく地味な感じがするので、なにかしら"見せる"演出があったほうがいいのでは？

森田　哲也さん　20歳　東京都葛飾区

戦略性をとるか、スピード感をとるか？

戦闘シーンで、敵の方向を向いてからでないと攻撃できないのが斬新。他のゲームより戦略性は高めだけれど、そのぶん時間がかかるので、好みがハッキリわかれそう。

店頭モニター第2回、5月14日にアキバで開催！

新スタートを切った店頭モニターも2回目。場所は東京・秋葉原のLaOXコンピュータゲーム館の1階。発売前のゲームを遊んで、君の感想を聞かせてくれればOKだ。ちなみに、参加者には先着20名まで、覇王特製のテレホンカードをプレゼント。同時に、取り上げてほしいゲーム名も募集しているので、こちらはハガキで、欄外下のあて先まで送ってね。

ゲームは『新・忍伝』！

実施予告

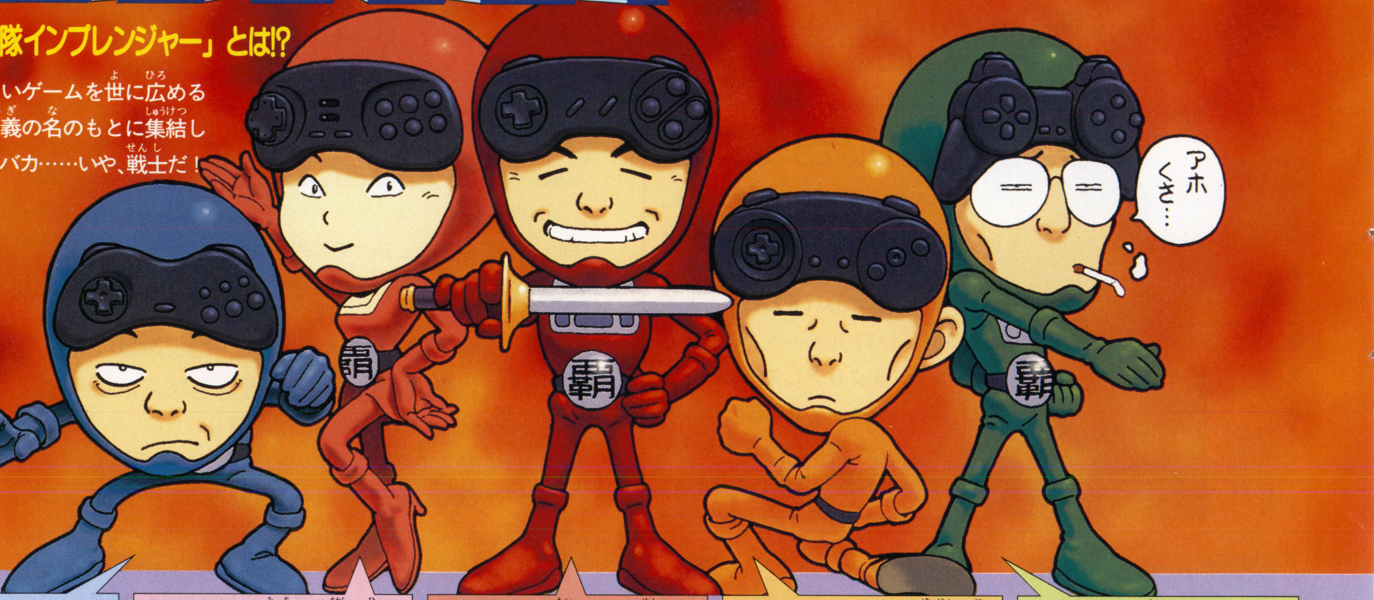
日時：6月18日　10:30より15:00まで
場所：LaOXコンピュータゲーム館1階
（JR秋葉原駅徒歩1分）電話03-3252-3160

あて先　〒112-01 東京都文京区音羽2-12-21　講談社　覇王編集部「店頭モニター」係

覇王戦隊 インプレンジャーのNew Game Impression

「覇王戦隊インプレンジャー」とは!?

よりよいゲームを世に広めるため、正義の名のもとに集結した5人のバカ……いや、戦士だ！



覇王ブルー 笠井修
対パズルゲームなど、頭脳戦において真価を発揮するクールな戦士。性格はとっても粘着質だ！

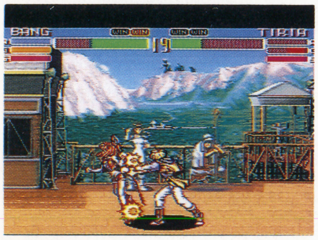
覇王ピンク 高城響
未知なる力を秘めた新加入隊員。対RPG戦や対シミュレーション戦を得意とする、戦隊の紅一点。

覇王レッド 大﨑悌造
対スポゲー戦やシューティング戦で強さを発揮。戦隊のリーダーだが、その自覚に欠ける乱暴者だ！

覇王イエロー 岩瀬忠
ヒヨワな外見に似合わず、格闘ゲーなどもバリバリこなす！最年少のため、戦隊内での発言力は弱い。

覇王グリーン 村上紳
対ギャンブルゲームでは無類の強さを発揮する戦士。ニヒルを装っているが、実は照れ屋さんだ！

SFC バトルタイクーン



■発売中
■ライトスタッフ
■1万980円〔税別〕
■格闘アクション

個性豊かなオリジナルキャラたちが激突する、格闘アクション。林原めぐみをはじめ、人気声優たちが吹き替えを担当している。

1人遊びが楽しいオリジナル格闘ゲー

そのスジにさほど詳しくないオイラにはよーわからんが、声優陣は超豪華！　なんだそーだ。SFCとゆーことで、声が割れてるのがちょっとカナしいけどね。

ゲームシステムはなかなか凝っていて、特に、1人用のアドバンスモードがおもしろい。経験値やアイテムの概念を取り入れ、これまでの格闘ゲーにはなかった、キャラを育てる楽しさが味わえるようになっている。

純粋に格闘ゲーとして見ても、おさえるところはキッチリおさえてあるし（キャンセルもちゃんと効く）、バランスも、初心者から上級者までがそれなりに遊べるよう工夫されている。これで、もうちょっと技のバリエーションが多ければなぁ（必殺技は1キャラにつき5～6種類）。

もろアニメ風のキャラが気にならない人には、けっこーオススメかも。　（大﨑悌造）

SFC シムシティ2000

■5月26日発売
■イマジニア
■1万2800円〔税別〕
■シミュレーション

前評判も高かった『シムシティ』の続編。前作よりさらなるパワーアップをして、我らの前に帰ってきてくれたのだ！

今回のはチョット難しいゾ！

前作を死ぬほどやり込んだ私にとって、久々に期待大のゲームだったのだが……。結論から先に言っちゃうと、非常にマニアックになっている。実はパソコン版もチョットいじって知ってはいたが、前作同様SFC版には期待していたのだ（前作もパソコン版はマニアックだったが、SFC版はたいへん良く作られていた）。

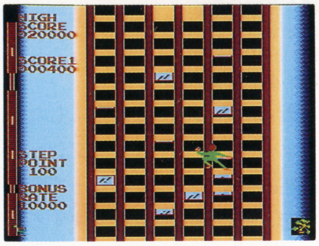
まず、3D画面というのがとっつきにくい。地域設定という概念も慣れるまで難しい。水道という新しい点も、イマイチ理解しにくかった。つまり、リアリティーを追求したがため手軽さが失われてしまったような印象を受けるのだ。

もちろん改善点（学校の重要度が増した、等々）や新趣向も増え、それなりに楽しめる。ただシミュレーションのファンの人以外、ちょっと辛いんじゃなかろうか。手軽さが失われているというのが、正直な感想である。　（村上紳）

●イラスト／今井修司

※覇マークの付いているソフトは、担当者が特におすすめするものです。
※逆マークの付いているソフトは、メーカーからの反論がP.66にあります。

SFC ニチブツアーケードクラシックス



■5月26日発売
■日本物産
■5980円〔税別〕
■アクション／シューティング

1980年のテレビゲーム黎明期の傑作ソフト、『ムーンクレスタ』『クレイジークライマー』『フリスキー・トム』が、まとめて復活！

オヂサンを泣かせるノスタルジー満載

とっても懐かしく、アツいものがこみあげてきました。あのころは、こーんなゲームに湯水のごとくゼニをブチ込んでたのよねー！ってのは個人的なオヂさんのノスタルジー。だけど冷静に考えても、この手のゲームは、やっぱし個人的な思い入れがあるかないかで、まったく価値が変わってしまうものなのだから、こりゃ仕方がない。

特に『ムーンクレスタ』には感激。慣性落下でフラフラ動く自機のドッキングなんか、よくまあ勝手に手が覚えてるもんだと感動したよ。初めてプレイするコには、あまりの単純さが逆にカルチャーショックかもね。

ま、万人にお推めするソフトではありませんが、思い出の一つも持ってる方には、かなりイケます。ただ『クレイジークライマー』で2個のコントローラーを使わせるのは、ちと無理があるな。とっても操作しづらいもん！（笠井修）

SFC パチンコ連チャン天国 スーパーCRスペシャル

■5月26日発売
■バップ
■9800円〔税別〕
■パチンコ

リアリティあふれるパチンコソフト。実在する台の攻略法を紹介するなど、実践に役立つ内容となっている。

本格的パチンコソフトだ！

最近のパチンコは、釘などを見るより、台の連チャン性や大当たり確率を重視するようになっている。フィーバー台全盛なのでしょうがないが、このソフトはその流れに沿った作りになっている。

3台のパチンコ台を中心に、ストーリーモードがあり、そのほか対戦モードなども用意されていて、パチンコファンには面白い内容。もうチョット台の種類が欲しいところだが、各台の攻略法なども紹介されていて、それはそれで実践に役立つ本格的なモノである。

ただ、ストーリーそのものはあまり楽しいものではない。また、攻略に「体感機（周波数で大当たりを見分けるモノ。最近では持ち込み禁止の店が多い）」の紹介があるが、ぜひアイテムとして「体感機」を出してほしかった。現実に使うことがあまりない（値段が高い）ので、ソフト上で使ってみたかった気がする。（村上紳）

SFC す〜ぱ〜なぞぷよ　ルルーのルー

■5月26日発売
■バンプレスト
■9200円〔税別〕
■パズル

傑作落ちものパズル『ぷよぷよ』が、今回はRPG風ストーリー仕立てで登場。問題を解いてカレーを完成させるのだ！

親切設計がウレシイ詰めものパズル

なんでパズルものにRPGっぽいドラマなんか入れなきゃいけねーの？　カレー作りの物語って、そりゃどーいうコトだよー!?　なんて違和感も最初はあったけど、途中から別段気にはならなくなるね。単純にパズル問題を解いていくより、なんとなく先へ進んだという達成感も湧いてくるし、こりゃこれで面白いんじゃないかな。

システムの親切さはかなり初心者を意識してて、イイんじゃないですか。失敗すればヒントももらえるしね。

問題にしても、単なる多重連鎖だけでなく、左回転や右回転を駆使して狭いルートを進ませるようなアクションパズル的内容もあるし、ひたすら焦らせる力押しの消しパターン問題もあるし、とバラエティにあふれててアキがこない。タカビーなルルーの意外に(!?)カワイイ一面も見られたし、そこそこ堪能しましたわ。（笠井修）

SFC グールパトロール

■5月26日発売
■ビクターエンタテインメント
■8800円〔税別〕
■アクション

面クリア型のアクションゲーム。敵の特徴に合わせて武器を使いわけ、幽霊にとらえられている人々を救い出す。全5ステージ。

アメコミ調のノリがヘンで笑える

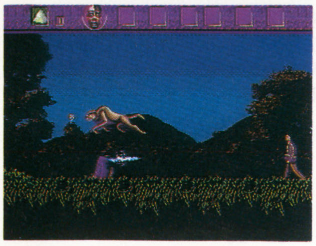
キャラクターのデフォルメぐあいとか動きとか、全体的なノリがアメコミふう。捕虜（？）になってる人を全員救い出すと、ステージ内での面クリなんだけど、この「つかまってる人」っていうのが、とても捕虜とは思えないのんきさ（笑）。まあ、そのミスマッチがなんとなくヘンで笑えるんだけど。

雰囲気こそ独特だけどシステムはかなり単純。敵の種類は多いけど、武器撃ちまくって敵にあたらないようにさえしてれば先に進めちゃう。高城にはこれができない（泣）。こみいったアクションに慣れてる人にはつまんないかも。でも初心者向けでもないんだろうなあ。2人プレイも、よっぽど息のあった相手とじゃないとお互いに邪魔し合うだけよ（苦笑）。

パスワードがステージ単位で、細かい面ごとには出ないのにコンティニューがない。ちょっと不親切すぎると思う。（高城響）

ウォーロック

MD



■5月26日発売
■アクレイムジャパン
■7800円〔税別〕
■アクション

キミはドルイド戦士。悪魔の息子のウォーロックより先に、6つ揃えると巨大な力を得られるというルーンストーンを集めるのだ。

タマ（オーブ）で攻撃するよ!

●グラフィック：体力ゲージが主人公の顔なのがユニーク。ダメージを受けるとだんだん肉がそげ、やがてドクロがむき出しに。冷静に考えるとコワイですが、猟奇的な気分は盛り上がります。

●アクション：主人公は、空中に金色のタマをぶらぶらさせています。タマは敵を攻撃すると戻ってきます。この操作感がちょっとイイです。タマを飛ばすと、主人公がアヤシク手を動かすのも愉快。

攻撃をかわしにくいのがキビシイところ。一撃で倒せない敵には魔法攻撃の連射でイクのがイイのですが、魔法攻撃は出るときに一瞬しゃがむので、素早く振り向けません。複数の敵にはさまれると、バックが弱くて困ります。

●その他：スイッチや隠し通路に気付かないと進めない場所もあるので、じっくりとホラーな世界を探検するつもりでプレイするとイイかも。（岩瀬忠）

ライトクルセイダー

MD

■5月26日発売
■セガ
■7800円〔税別〕
■アクションRPG

剣と魔法の世界を舞台にした、クォータービュー3DアクションRPG。剣士デビッドとなって隣国で起こった謎の事件を解決する。

かっこわるい主人公なんてイヤよ!

高城、アクションってあんまり得意じゃありません。でも、このゲームがこんなにもできないのって、あたしのせいじゃないと思う。

石を動かしておもしにするとか、浮かぶ床を飛びこえてくとか、随所に盛り込まれてるパズル的な謎とき要素はほどよく難しくて、解けるとうれしい。でも敵のほうを向いて剣を振ってもまるっきりあたらないんだもの。人に話しかけてるつもりが、げしげし切り裂いてるし。「OOPS!」じゃないわよお、まったく。それで苦労してようやく話を聞いてもメッセージはまるで無意味。操作性悪いし、買い物するだけでもひと苦労。ちょっとこれじゃやる気なくしちゃう。

ついでに主人公が全然かっこよくなくて、立ち姿がまるで類人猿。これがまたプレイ意欲をそぐのよね。アクションならどんなものでもハマるって人じゃないと楽しめないんじゃないかしら。（高城響）

ステラアサルト

MD

■5月26日発売
■セガ
■7800円〔税別〕
■シューティング
■スーパー32X専用

CGポリゴンを使った3Dシューティング。新型戦闘機フェザーを操り、宇宙での戦いに生き残るんだ！ 2P協力モードあり。

敷居は高いが慣れればサイコー!

FCの名作シューティング『スターラスター』を、より本格的にしたようなゲーム。

戦闘機の操縦をCPUまかせにして自分は弾を射つだけ、という初心者向きのモードもあるが、真の楽しさを味わうなら、やはり操縦もマニュアルでこなしたい。ただし、操作方法はけっこーフクザツなので、自由自在に戦闘機を操れるようになるまでには、かなりの時間がかかると思う。

ま、その高い敷居さえ乗り越えられれば、あとはずっぽし戦闘機パイロットの気分にひたれるんだけどね。特に、自分の活躍シーンをトレースモードで見直したりすると、われながらホレボレする。

はやりのテクスチャーマッピングなどは使われていないが、ポリゴンだけの画面が、かえって硬派の雰囲気を醸し出しているよーな気がして、みょ〜にカッコヨイ。（大﨑悌造）

GRAN CHASER

SS

■5月26日発売
■セガ
■5800円〔税別〕
■レース

宇宙を舞台にした、ニュータイプのレースゲーム。マシンデザインは、近未来ビジュアルの世界的権威シド・ミード。

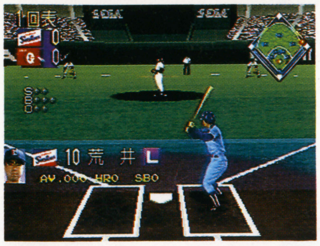
クオリティは高いが統一感がない……

オイラ自身はそーでもないんだけど、シド・ミードの手によるマシンやイメージボードは、スキモノにはタマランものがあるんだろーなぁ。ただ、セガのデザイナーが描いた劇画タッチの登場人物と、イマイチ調和がとれてないような気もするが……。

操作感は、同じポリゴンレースものの『デイトナ』や『リッジ』とはかなり異なっている。なぜなら、このゲームでは、タイヤでグリップして走るマシンを運転するのではなく、宙に浮いたマシンを操縦するから。おまけに、弾を射って敵を攻撃することもできる。

バックストーリーも凝っているし（ちょっと『Gガンダム』みたいだ）、システム的にも不足は感じないが、なんかいろいろ詰め込みすぎて、統一感に欠ける気がするのはオイラだけか？ もっとシンプルでもよかったんじゃ……。（大﨑悌造）

SS 完全中継プロ野球 グレイテストナイン



■5月26日発売
■セガ
■5800円〔税別〕
■スポーツ

SS初の野球ゲーム。ポリゴンで作られた球場、顔写真入りの最新選手データ、方言による「ご当地音声」など、機能は充実。

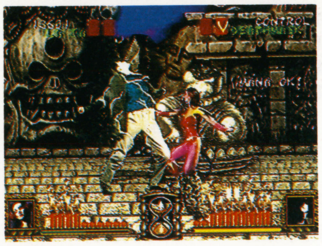
買っちゃおーかな、コレ……

絵や音など、細部のクオリティはコッチのほうがずっと上だが、プレイ感は、MDの『スーパーリーグ』にとてもよく似ている。さすが、セガの血は争えぬ？

機能面で気に入ったのは、チームエディット。いままでのソフトにもあったモノだが、これはより本格的で、選手の名前も自由に変えられる。オイラは早速、サンプルROMに、自分の草野球チームの選手全員を登録した。ははは……。システムもまずまずで、価格も当初の発表より1000円下がったので、『VF』以来SSのソフトを買っていないオイラとしては、これを2本めにしようかとも考えている。

ただし、中途半端に人をおちょくったよーな「ご当地音声」は、おもしろくもなんともない。どーせなら、実際球場で野次を飛ばしてるダミ声オヤジに、吹き替えをやらせるくらいのコンジョーがほしかった。　　（大崎悌造）

SS バトルモンスターズ



■6月2日発売
■ナグザット
■5800円〔税別〕
■格闘アクション

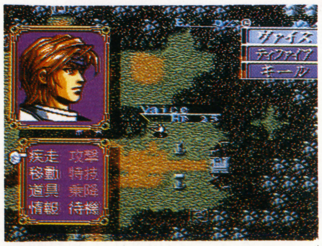
これは魔界の王が開いた競技会。12種族のモンスターから1体を選び、敵モンスターと対戦。世界を1000年間支配する力を得るのだ。

モンスターの雰囲気がイイよ！

●グラフィック：モンスターの質感がフィギュアっぽく、動きにハリー・ハウゼンのダイナメーションみたいな印象もちょっとあったりして、雰囲気はイイです。
●アクション：全モンスター共通の基本攻撃に投げ技がないので、なにか物足りない感じです。ガードして「待ち」の戦法がかなり有効なので、タイムアップを狙った不毛な勝負に流れがちでした。

同じ「待ち」になりますが、攻撃してきた相手と位置を入れ替わる特殊攻撃はなかなかイイです。カフ・カというモンスターしか使えないのですが、ほかのモンスターでも同系列の技が使えれば、もっと熱く対戦ができたかも、とか思うのでした。
●全体：モンスターならではの特殊攻撃がいろいろ楽しめるので、モンスター好きのヒトが趣味でコレクションに入れるには、悪くないソフトです。　　（岩瀬忠）

PC 機装ルーガII



■5月26日発売
■NECホームエレクトロニクス
■8800円〔税別〕
■シミュレーション

ネオ・タクティカル・バトルを取り入れた、シリーズ第2作。ガーディアンのリーダーとなって戦闘を指揮していく。全14章。

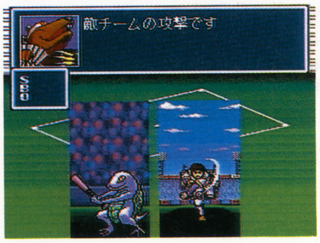
理にかなった難易度の高さが魅力！

前作をプレイしたひとはそうでもないのかもしれないけど、はっきりいってこのゲーム、とっつきがすっごい悪い。システムをある程度理解するまでは、もう敵に袋叩き状態。ストレス大爆発。

ただ、この難易度の高さこそが、このゲームの魅力なんだと思う。実際、システムそのものはとても理にかなってて現実的。それを理解できればこっちのもの。敵を首尾よく袋叩きにできたときなんかもう気持ちいいったら（笑）。

ただ、不親切なとこが結構あってちょっと残念。特に作戦中にセーブができないってのはカンベンしてほしいわ。仮セーブでいいから中断させて。それと、ロードしたときに必ずアニメーション画面が出るのもちょっとね。RUNボタンで飛ばしても時間かかっちゃってイヤ。2度め以降は見るか見ないかを選ばせてくれたら親切だったのにな。　　（高城響）

PC ベースボーラー



■6月16日発売
■パック・イン・ビデオ
■8900円〔税別〕
■RPG

モンスターとの戦闘が野球の試合という異色のRPG。8人の仲間、聖選手たちとチームを組み、暗黒野球軍団と戦っていく。

B級さ加減がたまんなくカルト

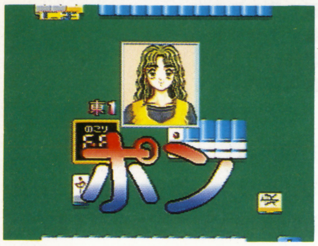
う〜む、珍品だ……。そしてどちらかといえば絵と音がウリのPCエンジンで、この出来上がりは正直いってつらい。BGMの切り替えだけなのにディスクアクセスはやたらと多いし、アニメーションは限りなくちゃちいし、口パクはまるで合ってないし。ついでに操作性もあんまりよくないし。

だけど、この世界設定。「聖選手」に「聖球」、「ダークベースボーラー」に「暗黒野球軍団」。このカルトさ。お約束すぎて、あんぐり口をあけてあぜんと見守ってしまうオープニング。このB級さ加減がなんともたまんない。

なんでモンスターと野球の試合しちゃうんだろうとか、そもそも惑星の開拓にどうしてベースボールスピリットが必要なんだろうとか、ばかばかしいといえば限りなくばかばかしい。だけど、こんな設定を考え出してゲームにしちゃうのって、すごいと思う。（高城響）

PS

ニチブツマージャン女子高名人戦



■5月26日発売
■日本物産
■6800円〔税別〕
■麻雀

立ちはだかる16人の美少女を倒し、4大タイトルを奪取せよ！ 進化した最新思考ルーチン搭載で、超本格派の対戦が実現だ。

女子高生がこんなに強くていーのか!?

女子高生と麻雀を打つ、ってだけでイロモノ的ムフフな展開を期待してしまった私です。深く反省しております。

こいつはきっちり本格派。きちんと麻雀打つ気のあるヒトじゃないと、対応できません！

まず戦うリーグ戦モードからして、相手はきっちり打ちまわしてくるし、こっちの親は1000点で軽く蹴られるし……我が身のタコさ加減を思い知らされた。とてもじゃないが、その上のタイトル戦モードに入れやしない。おいおい、今日日の女子高生って、こんなに麻雀がうまいのかよ！ 腹立つなー。

少なくとも、進化した思考ルーチンを売り物にしてるだけの手ごたえは充分。難をいえば、いかにもPSらしさを狙ったような対戦前のCG演出は、こうなると余計じゃないかしら、って気がするくらい。卓をかこむまでかなり待たされるんだもん。

（笠井修）

戦士の激白

パワフルなソフト群を向こうにまわし、命を懸けた戦いを終えたインプレンジャー戦士たち。基地にもどり、互いの無事を確認しあった彼らの胸に去来するものは？

覇王イエロー

『バトルモンスターズ』で、デスマスク（フランケンシュタインの怪物みたいなヤツ）が出てくると、なぜだか『ドボチョン一家』の歌が脳裏をよぎります。ふしぎ。

覇王レッド

ゲーム自体は気に入ったのだが、「ご当地音声」はホントーにつまらん。こんなヘナチョコ吹き替えの関西弁や博多弁を聞いて、地元の人たちが狂喜するとでも思っているのだろーか？

覇王ピンク

今回はアクションゲームに苦戦した。SLGや格闘ゲームもそうだけど、初心者にはちょっとプレイできないゲームって多いよね。拒絶されてるみたいで、なんか悲しい。

覇王ブルー

先日、米国製〝高所恐怖症治療用ソフト〟の紹介番組を見た。３ＤＣＧの出来だけで比較すると『Jumping Flash！』をプレイしたほうが、よっぽど効果的じゃないの？ と感じた。

覇王グリーン

今回は「覇王」マークが１つもつかなかった。どのソフトも面白かったが、いまひとつインパクトに欠けていたように思う。強烈なオリジナリティを持ったソフトが、出てこないモンだろうか？

PS

ナイトストライカー

■7月下旬発売
■ビング
■6400円〔税別〕
■シューティング

アーケードからの移植。全部で21ステージあり、6ラウンドでゲームクリア。6とおりのエンディングが用意されている。

全ステージを踏破しよう!

●アクション：基本的に、避けて撃つだけです。自機の変形やオプションとの合体はありますが、決まったコースで特定の変形や合体をするようになってます。ロボットに変形させるのを楽しみにしていたのですが、プレイヤーが自由に変形させられないうえに、最終ラウンドでしか変形しないのは、ちょっとさみしかったです。

●全体：ひとつのエンディングまではわりと短時間でたどりつけるので、全ステージとすべてのエンディングを見るつもりでプレイしないと、ソフトがもったいないです。ただ、メッセージは英文で、特別なビジュアルもなく、見てて楽しいというエンディングでもないのが困りもの。PSに移植されるときに、もう少しサービスがあってもよかったように思います。友だちとひたすらハイスコアを競う、というのが正しい遊び方なのかもしれませんが……。

（岩瀬忠）

メーカーの逆襲

ライトクルセイダー

「硬派なゲーム」を目指しました。辛口な雰囲気とストイックなキャラ。キャラゲーとはひと味違う「硬派さ」を感じて下さい。ヌルいゲームに飽きたゲーマーの方々へ、腕試しにオススメします。（セガ）

GRAN CHASER

統一感ですか？ うーむ。でもレースゲームはやっぱりゲーム性でしょ？ これには絶対の自信があります！ コイツは、ほんっとに他のゲームと操作感が違うんです。

①方向キーの入力は短めに
②常にＬＲボタンを押せる用意を
③サイドブーストで姿勢制御する

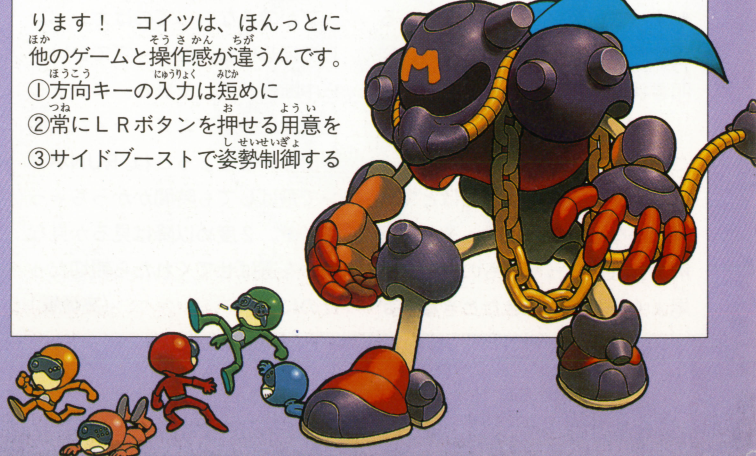
この３つを踏まえれば、ジェットコースターのようなスピード感に必ずや満足いただけるハズ～！

（セガ）

ベースボーラー

アニメシーンが限りなくちゃちいというけれど、PCエンジン史上最長の120分もあります。カルトっぽい流れはあるが、最期までみれば納得するはずです。

（パック・イン・ビデオ）



※ソフトの発売日は5月11日現在のものです。

攻略保証 名作 らいぶらりい

川のぬし釣り2

SFC ■パック・イン・ビデオ ■9800円〔税別〕 ■発売中
■RPG ■12Mビット＋バッテリーバックアップ

狙った獲物の特徴を知り、それに合った釣り方をすることが単純かつ最大の攻略なのだ。

魚に関するデータを徹底網羅せよ！

性能の高い竿や、ウキを使って釣りをするのもいいが、それはあくまでも魚のデータを把握してのうえで行なうべきである。

本物の釣り経験者ならある程度魚に関しての知識があると思うが、このゲームをプレイするまで釣りに関して初心者だった人のために、登場するすべての魚の特徴、生息地、食いつくエサを紹介しよう。

枠中の上表は魚のすんでいる水深を上、中、下、底で表記し、生息していれば○、いなければ×を記した。下の表は食いつくエサ一覧表。見方は3ページめに掲載しているので参照してほしい。

イワナ

大きさ：40cm
最大：55cm

上	中	下	底
×	○	×	○

流れのゆるやかな淵や川の瀬に生息する。主食は水生昆虫、小魚、ヘビなど。塩焼きにすると美味。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	○	×	×	○	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	○	○	×	×

アメマス

大きさ：60cm
最大：70cm

上	中	下	底
×	×	○	×

水温15度以下の渓流に生息。昆虫、小魚、ネズミを好んで食べる。唐揚げ、塩焼きにして食べる。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	○	×	×	○	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	○	×	×	×

ヤマメ

大きさ：30cm
最大：35cm

上	中	下	底
○	○	○	×

早瀬、落ち込みが交わるところにすむ。川の流れに沿って、大きい順に1列に並ぶ特徴がある。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	○	×	×	○	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	○	○	×	×

アマゴ

大きさ：20cm
最大：25cm

上	中	下	底
○	○	○	×

イワナに比べて、比較的流れの速い下流を好む。降海して大型のサツキマスになる。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	○	×	×	○	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	○	×	×	×

カジカ

大きさ：15cm
最大：17cm

上	中	下	底
×	×	○	○

おもに流れのゆるやかな平瀬に生息。ウグイ、ヤマメのエサになっている。みそ汁に入れると絶品。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	○	×	×	×	○	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	×	×	×	×

ニジマス

大きさ：40cm
最大：70cm

上	中	下	底
×	×	○	×

水温の低い渓流や山間の湖沼に生息するが、降湖するものもある。明治初期に北米から移入された。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	○	×	×	×	○	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
○	×	○	○	○	○	×

ヒメマス

大きさ：30cm
最大：45cm

上	中	下	底
○	○	○	×

高地の湖にすみ、降海して大型のベニザケになる。サケ科の中では最もおいしいとされている。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	○	×	×	×	×	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	○	○	○	×

ブラウントラウト

大きさ：50cm
最大：100cm

上	中	下	底
○	×	○	×

流れのゆるやかな場所に生息し、通常、昆虫、甲殻類、貝を食べるが、大型はネズミなども食べる。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	×	×	×	○	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
○	×	○	○	×	○	×

カワマス

大きさ：40cm
最大：53cm

上	中	下	底
○	×	○	×

口に入るものは何でも食べる。引き上げるときのタイミングが比較的かんたんで釣りやすい。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	○	○	×	×	○	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	○	×	○	×

ワカサギ

大きさ：14cm
最大：15cm

上	中	下	底
○	○	○	×

プランクトン、水棲昆虫を主食として、湖、沼などに生息する。天ぷらにして食べるとおいしい。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	○	×	○	×	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	×	×

ブラックバス

大きさ：50cm
最大：83cm

上	中	下	底
○	○	○	×

湖沼の水草地域に生息する。魚の大きさを競うゲームフィッシングによく使われる。北米原産。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	○	×	×	○	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	○	×	○	×

ウグイ

大きさ：30cm
最大：45cm

上	中	下	底
○	○	○	×

河川、湖沼で小魚などを追いかけながら生息する。食欲旺盛なうえ雑食なので比較的釣りやすい。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	○	○	○	×	○	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
○	×	○	○	○	×	×

コイ

大きさ：60cm
最大：115cm

上	中	下	底
×	×	○	○

河の下流、池など止水の深いところに生息。アカムシ、イトミミズ、付着藻類を主食としている。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	×	○	○	×	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
○	○	×	×	×	×	○

ドンコ

大きさ：25cm
最大：25cm

上	中	下	底
×	×	○	○

生きた動物しか食べない。川の上流下部の淵に潜んでいる。甘煮つけ、唐揚げにするとおいしい。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	×	×	×	○	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	×	×	○	×

オイカワ

大きさ：15cm
最大：18cm

上	中	下	底
○	○	○	×

河川の中流域、川や海につながる湖に生息する。ブラックバス、水鳥などに捕食される。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	○	○	○	×	○	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
○	○	×	×	×	×	×

モツゴ

大きさ：8cm
最大：8cm

上	中	下	底
○	○	○	○

湖や沼地、川の下流に生息。おちょぼ口が特徴。佃煮にして食べることができる。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	×	○	×	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
○	×	×	×	×	×	×

イトモロコ

大きさ：8cm
最大：8cm

上	中	下	底
×	×	○	○

用水路の流れのゆるやかな砂底、下流域に多く生息する。雑食で常に底を群泳している。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	×	○	×	○	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
○	×	×	×	×	×	×

ギギ

大きさ：30cm
最大：30cm

上	中	下	底
×	×	○	○

胸びれからギギという音をだすことが名前の由来となった。昼は川の石の下に潜み、夜になると動く。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	×	×	×	○	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	×	×	○	○

サクラマス

大きさ：60cm
最大：60cm

上	中	下	底
○	○	○	×

ヤマメが降海した姿。河川の深みで水生昆虫などを食べて生きている。マス寿司にするとおいしい。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	○	×	×	○	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	○	○	×	×

コクレン

大きさ：100cm
最大：160cm

上	中	下	底
×	×	○	×

池沼、川の下流の表層近くに生息している。流れの速いところには近づかない。浮遊生物を食べる。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	×	×	×	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
○	×	○	×	×	×	×

ハクレン
大きさ：100cm
最大：100cm

上	中	下	底
×	×	○	×

池沼、川の下流の上層部を群れをなして遊泳し、ときどきジャンプする。浮遊植物が主食。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	×	×	×	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
○	○	×	×	×	×	×

ムギツク
大きさ：15cm
最大：15cm

上	中	下	底
○	○	○	×

川淵の流れが緩やかなところに生息している。トビケラなどの水棲昆虫を好んで食べる。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	○	×	○	×	○	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
○	×	×	×	×	×	×

ホンモロコ
大きさ：14cm
最大：17cm

上	中	下	底
×	○	○	×

水深5メートルぐらいのところで群がっている。コイ科の中では最もうまいと評判。塩焼きがベスト。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	○	×	○	×	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
○	×	×	×	×	×	×

ヤマノカミ
大きさ：16cm
最大：17cm

上	中	下	底
×	○	○	○

川の上中流にすむ。昼間は大きな石の下などに身を隠して、夜になると活動する。味は……？

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	×	×	×	○	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	×	×	○	×

ドジョウ
大きさ：12cm
最大：12cm

上	中	下	底
×	×	○	○

水田や泥沼の底にもぐって生活している。基本的には雑食。柳川丼やみそ汁などで使用される。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	×	○	×	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	×	×

タモロコ
大きさ：14cm
最大14cm

上	中	下	底
×	○	○	×

川の水の流れがゆるやかなところや、湖内の藻の中などに生息している。食性は雑食である。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	×	○	×	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
○	×	×	×	×	×	×

カワムツ
大きさ：15cm
最大：20cm

上	中	下	底
○	○	○	×

岩の間や柳の下などに隠れ、激しい縄張り争いをする。行動範囲は広く、落下昆虫を食べる。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	×	×	×	○	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	×	○

キンブナ
大きさ：15cm
最大：20cm

上	中	下	底
×	×	○	○

泥底、または砂泥底に生息する。フナの種類では最も深いところにいる。好物はアカムシ。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	×	○	×	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	○	×	×	×	×	○

マブナ
大きさ：25cm
最大：30cm

上	中	下	底
×	×	○	○

冬は池、川の底に潜んでいるが、水温が上がるとともに、水面にもでてくる。食性は雑食。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	×	○	×	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
○	×	×	×	×	×	×

アカザ
大きさ：10cm
最大：15cm

上	中	下	底
×	×	○	○

川の水がきれいな瀬に生息。石の隙間などを住み処にしている。一般的には食用としない。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	×	×	×	○	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	×	×

メダカ
大きさ：2cm
最大：4cm

上	中	下	底
○	○	○	×

理科の実験などに使われる淡水魚。河川の流れがゆるやかなところに群がっている。エビを好む。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	×	○	×	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	×	×

ブルーギル
大きさ：25cm
最大：35cm

上	中	下	底
○	○	○	×

湖の沿岸帯の水生植物帯に生息している。ブラックバス同様、スポーツフィッシングに利用される。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	○	×	×	○	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	○	○	○	×

オヤニラミ
大きさ：13cm
最大：13cm

上	中	下	底
○	○	○	×

一尾づつが離れて、流れのゆるやかな水草の間などにすんでいる。小型の水生昆虫を好んで食べる。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	○	×	×	○	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	×	×	×	×

ハリヨ
大きさ：5cm
最大：7cm

上	中	下	底
×	○	○	○

流れがゆるやかで水のきれいなところに生息する。見栄えが良いため、鑑賞用に使われる。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	×	×	×	○	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	×	×

トミヨ
大きさ：5cm
最大：5cm

上	中	下	底
×	○	○	○

水草の多い川で、植物繊維と粘液を用いて巣を作り生息している。力は弱いが、機敏に動きまわる。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	○	×	○	×	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	○	×

ライギョ
大きさ：60cm
最大：121cm

上	中	下	底
×	×	○	○

池や沼などの水が濁った泥底にすむ。外見どおり性格が獰猛で人間にかみつくこともある。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	×	×	×	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	○	×	○	×

ヘラブナ
大きさ：35cm
最大：45cm

上	中	下	底
×	○	×	○

微小な生物をエラでこしてから飲み込む。湖、池沼などに生息。釣り堀などでもよく使われる。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	×	○	○	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
○	○	×	×	×	×	×

ナマズ
大きさ：60cm
最大：100cm

上	中	下	底
×	×	○	○

流れのゆるやかな川底の泥に生息。夜行性でカエルを食べる。ナマズが暴れると地震が起こるとか？

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	×	×	○	×	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	○	×	×	○

サヨリ
大きさ：20cm
最大：30cm

上	中	下	底
○	○	×	×

河川から淡水域、内湾の海藻が茂っているところに生息する。吸い物、酢の物にして食べる。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	○	×	×	○	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	×	×

ハス
大きさ：30cm
最大：35cm

上	中	下	底
○	○	○	×

河川や湖の全域に群れを成している。コイ科の魚では、唯一の魚食性。魚を追って水面に出現する。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	×	×	×	×	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	×	×	○	×

ワタカ
大きさ：30cm
最大：30cm

上	中	下	底
○	○	○	×

生息場所はおもにヨシ場で、湾岸や湖にすんでいる。水草が主食。ワタカとは琵琶湖での呼び名。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	○	×	○	×	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
○	○	×	×	×	○	×

カマツカ
大きさ：20cm
最大：20cm

上	中	下	底
×	×	○	○

川や湖にすんでいる。体の色が砂の保護色なのでエサが近づいてくるのを待ち、砂ごと飲み込む。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	○	×	×	×	○	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	×	×

ツチフキ
大きさ：10cm
最大：10cm

上	中	下	底
○	○	×	×

湖や池、ほとんど流れのない用水路に生息。昆虫類を主食としている。食用とはされていない。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	○	×	○	×	○	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	×	×

シマドジョウ
大きさ：14cm
最大：15cm

上	中	下	底
×	×	○	○

水田、川の下流の砂底で生活している。ときどき砂に潜る。味がよくないので鑑賞用に使われる。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	×	○	×	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	×	×

カムルチー
大きさ：80cm
最大：85cm

上	中	下	底
×	×	○	○

気温が上がると、小魚などを追い回して活発に動き回る。水草の多いところに単独で生息する。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	×	×	×	×	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	○	×	○	×

ヒガイ
大きさ：20cm
最大：22cm

上	中	下	底
×	×	○	○

水のきれいな湖、川の下流で生活している。二枚貝に産卵するのが特徴。白焼きにするとおいしい。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	○	×	○	×	○	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	×	×

ソウギョ
大きさ：100cm
最大：140cm

上	中	下	底
○	○	×	○

川の下流域や湖沼でマコモ、ウキクサを食べて生息している。胸びれの付け根の肉が非常にうまい。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	×	×	×	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	○	×	×	×	○	○

アオウオ
大きさ：100cm
最大：130cm

上	中	下	底
×	×	○	○

河川の下流や湖沼の深いところに生息している。タニシ、水棲昆虫などの小動物が主食。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	×	×	×	○	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	○	○

ニゴイ
大きさ：50cm 最大：50cm

上	中	下	底
×	×	○	○

大きな川の下流、湖の底層に生息している。顔が面長で不気味だがあらいにして食べると美味。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	○	○	×	○	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	○	×	×	×

メゴチ
大きさ：25cm 最大：25cm

上	中	下	底
○	○	○	×

内湾の砂底で生活している。底生の小動物を食べる。天ぷらにして食べると最高においしい。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	×	×	○	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	○	○

マルタ
大きさ：40cm 最大：50cm

上	中	下	底
×	○	○	○

若魚は汽水域に生息するが、成魚は内湾などに多く見られる。すべてのマルタが降海する。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	○	×	×	○	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	○	×	×	○

ハゼ
大きさ：25cm 最大：45cm

上	中	下	底
×	×	○	○

川の汽水域や内湾の砂底に生息する。ゴカイやイソメを好んで食べる。比較的釣りやすい魚だ。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	○	×	×	○	×	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	○	○	×	×	○	○

ボラ
大きさ：60cm 最大：60cm

上	中	下	底
○	○	○	×

内湾の浅いところで群がり、ときどき水面を飛び跳ねたりする。動物性のエサを好む。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	×	×	○	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	×	×

スズキ
大きさ：80cm 最大：100cm

上	中	下	底
○	×	×	○

主に湾内の小魚を追って生活している出世魚。ルアーで釣るのがベスト。あらいにして食べる。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	×	×	×	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	○	×	○	×

アカメ
大きさ：120cm 最大：150cm

上	中	下	底
×	×	○	×

河口や湾に生息。その名のとおり赤い眼を持ち、体は銀灰色。釣りエサにコイを使うこともある。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	×	×	×	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	○	×	○	×

アユ
大きさ：30cm 最大：30cm

上	中	下	底
○	○	○	×

川の岩の間にすんでいる。特殊な釣り方法として友釣りがある。アユの塩焼きはあまりにも有名。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	○	×	×	○	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	×	×

タナゴ
大きさ：10cm 最大：10cm

上	中	下	底
×	×	○	×

河川、湖などの流れがゆるやかなところに生息する。年中釣れる魚としてファンに好まれている。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	○	×	○	×	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
○	×	×	×	×	×	×

ウナギ
大きさ：100cm 最大：130cm

上	中	下	底
×	×	○	○

蒲焼きなどでおなじみ。河川、下流域の泥のなかに潜み、夜になるとエサを探しにいく。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	×	×	○	×	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	×	×	○	○

オオウナギ
大きさ：220cm 最大：220cm

上	中	下	底
×	×	○	○

ウナギより上中流を好み、河川や湖底に穴を掘って住み処にしている。エビ、カエルなどを食べる。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	×	×	○	×	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	○	×	○	○

アブラハヤ
大きさ：13cm 最大：13cm

上	中	下	底
○	○	○	×

主に河川の上流域に生息。食い意地がはっているため、エサのない針に食らいつくこともある。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	○	○	○	×	○	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	×	×

クロダイ
大きさ：60cm 最大：60cm

上	中	下	底
×	×	○	×

沿岸の泥底に生息。貝、カニを好んで食べる。地方によってはまき餌でスイカを使うところもある。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	×	×	○	×	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	○	×	×	×	○	○

ヌマガレイ
大きさ：95cm 最大：95cm

上	中	下	底
×	×	○	○

沿岸の砂底に生息する。体は大きいが、比較的簡単に釣ることができる。刺身にして食べる。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	×	×	○	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	○	○

クサフグ
大きさ：15cm 最大：15cm

上	中	下	底
○	○	○	×

内湾に生息。動物質のエサならなんにでも食らいつく。内臓に強い毒性を持っている。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	×	×	○	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	×	○	○	○

トウギョ
大きさ：7cm 最大：7cm

上	中	下	底
○	○	○	×

一般的には鑑賞用として知られる淡水魚。稚魚を守る習性があり、ほかの魚が近づくと攻撃する。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	×	○	×	○	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	×	×

テナガエビ
大きさ：12cm 最大：20cm

上	中	下	底
×	×	○	○

平地の川湖、河川の水温の高い泥底に多く生息している。唐揚げ、鬼ガラ焼きにして食べられる。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	×	×	×	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	×	×

サツキマス
大きさ：25cm 最大：50cm

上	中	下	底
○	○	○	×

秋にアマゴが降海して、春に帰ってきてサツキマスになる。昆虫系のエサを好む。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	○	×	×	○	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	×	○	×	×

イモリ
大きさ：10cm 最大：10cm

上	中	下	底
○	○	○	×

川の中流域に生息し、釣り上げると経験値を得ることができる。ゲーム序盤でよく釣れる。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	○	×	×	○	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
○	×	×	×	×	×	×

カエル
大きさ：10cm 最大：10cm

上	中	下	底
○	×	×	×

湖、池などに生息する。ミミズ、ゴカイなどのエサに食いつく。釣ると経験値が入る。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	×	○	×	○	○	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	○	×	×	×	×

ザリガニ
大きさ：5cm 最大：5cm

上	中	下	底
×	×	○	○

田園、沼地などの泥の中で生活している。小エビやオケラをエサにすると、比較的、ラクに釣れる。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	○	×	○	○	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	○	○

カメ
大きさ：25cm 最大：30cm

上	中	下	底
○	○	○	×

池や湖の水草が多い場所を好んで生息している。イモリなどに比べて得られる経験値が高い。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	○	×	×	×	×	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	○	×	×	×	×	○

スッポン
大きさ：30cm 最大：40cm

上	中	下	底
○	○	○	×

生息地や食いつくエサは基本的にカメと似ているが、エサをくわえるまでの時間が長く釣りにくい。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
○	○	×	×	×	×	○
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	×	○

カニ
大きさ：4cm 最大：4cm

上	中	下	底
○	○	○	×

体のわりに力が強いので、無理に引き上げようとすると、すぐに逃げられてしまう。

ミ	サ	空	ア	ゴ	渓	ド
×	×	×	×	○	×	×
ネ	植	小	肉	卵	エ	底
×	×	×	×	×	○	○

ミ……ミミズ／釣りエサの中では最もオーソドックスなもの。
サ……サシ餌／ブドウムシ、ハチの子、紅ザシ。
空……空中昆虫／カゲロウなどの飛行する昆虫。
ア……アカムシ／水田、川の浅瀬で採取することができる。
ゴ……ゴカイ／ミミズ同様にメジャーなエサ。
渓……渓流昆虫／カワムシ、トビケラなど渓流の水生昆虫。
ド……ドバミミズ／普通のミミズより大きいのが特徴。

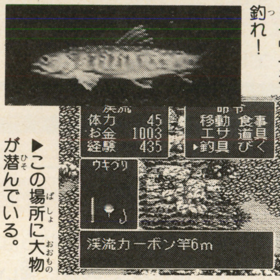
ネ……ネリエ／ヘラネリやおかゆネリなど、水で練った人工餌。
植……植物雑食／イモを細かく刻んだもの。
小……小型魚類／大きい魚を釣るときに使われる。
肉……肉食／ドジョウ、カエルなどの肉食魚用の餌。
卵……魚卵／川釣りでよく使われるイクラのこと。
エ……エビ／湖、沼、海と幅広く利用されている。
底……底生動物／貝のむきみ。湖の浅瀬で採取できる。

多種多様な釣りを楽しもう!

『川のぬし釣り2』は大きく分けて6つのステージで構成され、ステージごとに多彩な釣りが楽しめる。ただ単にぬしを釣ることを目的としてゲームを進めていくのも良いが、真の釣りファンならそのステージに合った釣り方を満喫したいはず。このページでは、それぞれのステージで楽しむことができる、おすすめの釣り方を掲載してみた。基本的にはどの面でも、狙った魚に合った竿、針、エサを使い、浮き釣りをすれば大概の魚は釣り上げることができる。だが、これだけ多様な釣りを楽しめるだ。あえての凝った釣り方をしてもらいたい。釣りの初心者は特に参考にしてほしい。

渓流

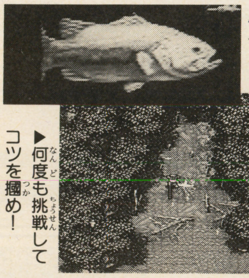
このステージからゲームがはじまる。最初は渓流竿を使って肩慣らしを行い、後にフライロッドを手に入れたら、毛針を購入してフライフィッシングを楽しむことができる。メインとなるイワナも毛針を使って釣ったほうが、ずっと楽に釣り上げられるぞ!



◀イワナを釣れ!
▶この場所に大物が潜んでいる。

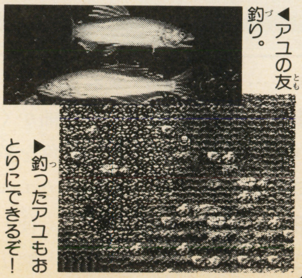
山上湖

主にブラックバスやサクラマスを釣ることができる。ブラックバスはなんと言ってもルアー釣りが面白い。ルアーはタイミングを覚えるまでは難しいが、一度コツをつかめば、やみつきになること間違いなし! 釣ったブラックバスの大きさを競う大会も熱いぜ!


◀ブラックバス。
▶何度も挑戦してコツを摑め!

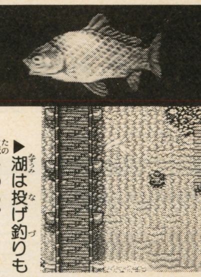
清流

清流釣りで最も人気があるのは、アユの友釣りだ。おとりアユを糸につないで放魚すると、ほかのアユが縄張りを荒されまいと襲いかかってくる。そこをおとりアユの下に付いている針で引っかけて釣り上げるというもの。アユだけを狙っている人はこの方法がベスト。


◀アユの友釣り。
▶釣ったアユもおとりにできるぞ!

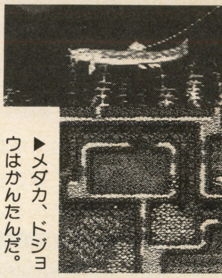
湖

今までに比べて比較的大きい魚が登場する湖ステージ。ここでは、釣り道具一式をヘラブナ用に替えてヘラブナ釣りを楽しんでもらいたい。普通の釣り道具でも釣ることはできるが、専用道具のほうが楽に釣り上げられる。釣り堀的なノリで楽しめる。


◀ヘラブナと格闘。
▶湖は投げ釣りも楽しめる。

下流

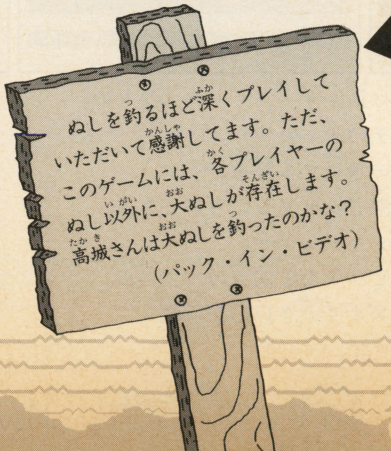
メダカからライギョ、ナマズまで大小さまざまな魚が釣れる。狙った魚に合わせてエサや針を替えながら釣っていくことが理想だ。水田に入ってアカムシを採りながらドジョウを釣っていくのは、なかなか楽しい。釣ったドジョウの数を表示する立て札もあるよ!


◀ドジョウ釣り。
▶メダカ、ドジョウはかんたんだ。

河口

いよいよ最後のステージ。スズキやクロダイ、カレイといった海の大物が釣れる。ナツメ型おもりを使って底の魚を釣ったり、浜からの投げ釣りも楽しめるが、一番の醍醐味はアカメとの死闘だ。このアカメが、ある主人公キャラのぬしという噂も……。

◀ヌマガレイ。
▶砂浜やテトラポッドが海を演出。



これはいったい?

本紙4/21・28号「覇王戦隊インプレンジャー」ページの「メーカーの逆襲」のコーナーでパック・イン・ビデオから、このようなメッセージが届いていた。ぬしの上の大ぬしの存在とはいったい?

釣り上げた者は至急、報告を!

ワダさんのまにまにトーク

第12回

漫画家 和田慎二

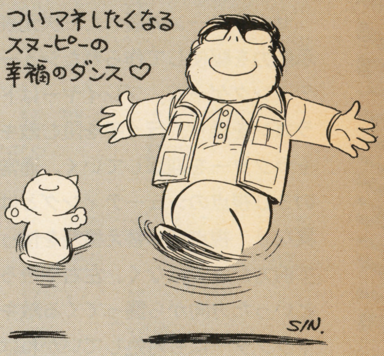
ミッキーマウスをはじめ、トムとジェリーやスヌーピーが次々にソフトになっていく。アメリカものでもやっぱりキャラクターは強いね。おそろしいのは日本に紹介されてからでも、けっこう歴史を重ねてるってことで、定着した人気には驚かされる。日本のマンガやアニメは流行の移り変わりが激しいから、スタンダードに定着してるものって思ったほど多いわけじゃない。

まだ駆け出しのマンガ家だったころの私は、編集部に連れていってもらった海外旅行が病みつきになって、しばしばヨーロッパとアメリカに足を運んでいた。ただし、困ったのは私が活字中毒で、小説（ＳＦとかミステリーだけどね）がなければ落ちつかないってことだった。旅先に持っていった文庫本を読みつくして読む本がない……日本ならまだしも外国では書店に本はあっても読める本がない。自慢じゃないが、英語、仏語、独語すべてできない。日本語だってあやしいのだ。で、どうするかというと、マンガの棚を探すんだねこれが。それなら職業柄、想像力で補えば、なんとかなるから。

禁断症状のおかげでヨーロッパでは『アステリックス』や『ラッキールーク』に出会い、アメリカではＤＣコミックやマーベルコミックといったアメコミと出会う。でもアメリカでの友だちは、当時まだ日本で紹介されていなかった『チャーリーブラウンとスヌーピー』だった。

ペーパーバックで出ていた、この『ピーナッツブックス』に私は夢中になり、旅する間に32冊も買い込んで、バッグに忍ばせ……というか溢れさせて、ヒマな車中やホテルで眠るまでのわずかの時間に没頭した。愛着のあまり処分できず、日本まで持ってかえってしまったほどなのだ。

作者のシュルツ氏は新聞の日曜版に掲載したこのコミックだけで財産家になってしまったとか。先日、シュルツ氏がＴＶに出演してスヌーピーを描いていたけれど、本当にカクシャクたる老人だった。アメリカ人、いや世界中のスヌーピーのファンが、この人を元気にさせてるんだと思う。愛されるキャラクターを産みだした幸福と苦労を、シュルツ氏のなかに見る。スヌーピーとウッドストックが追い駆けっこしている画面を見ながら、古いペーパーバックを引っ張りだして、ひたる私である。



インターネットでネットサーフィン

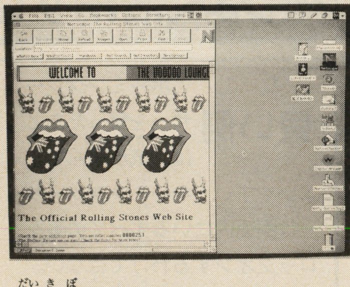
サンキューサルバビッチ

第18回

HIGH ROLLER 渋谷洋一

最近、テレビや雑誌などでよく〝インターネット〟が取り沙汰され、多くの人の注目を集めている。先日、本屋に立ち寄った際にもインターネット関連の書籍が、ひとつの書棚を占領し、山のように積まれている光景を見て、その関心の高さに驚かされたばかりだ。俺はすでに７年ぐらい前からインターネットを利用していたので、そうした状況は、滑稽にも思えてくる。

さて、インターネットとは、なんぞや。言葉は耳にするけど、よくはわかってない人も多いと思うので、まずはそこから説明しよう。普通のパソコン通信は、ひとつのコンピュータに複数の人がアクセスして情報交換を行う。インターネットは、そうしたコンピュータ同士を相互につなぎ、まさにクモの巣状に張り巡らされた、パソコン通信レベルのネットをひとつの単位とし、全世界に何万と広がる大規模なネットワークのことだ。



▼ローリングストーンズの情報に接続だ。

俺がやりはじめた頃は、まだインターネットなんて言葉も使われてなくて、ただ広域ネットワークなんて呼ばれていた。その頃はまだアメリカを中心としたいくつかの国の研究機関や大学、大手企業などにしか、開放されていなかった。ところが、昨年、アメリカの副大統領が、様々な情報のやりとりを効率よく円滑にすすめるためインターネットを推進して以来、広く一般の人にも利用できる環境が急速に整いつつある。現在、俺も企業の一員としてではなく、ひとりの日本の一般人として、インターネットを利用している。

それではインターネット上では具体的にどういったことが行われているのか説明しよう。先ほどもいったとおり、インターネットは全世界に何万と広がる大規模なネットワーク。大袈裟にいえば、インターネットにない情報はないといってもいい。全世界の映画、音楽、スポーツ、ニュース、なんでもかんでも。もちろんゲームの情報だって、たっぷりある。俺はよく、インターネットに入り、その巨大なネットワークの中を気の向くままさまよっている。例えば、あるミュージシャンの情報がほしいと思ったら、まず音楽関係のネットに入る。それからそのジャンル、曲目、エピソード、仲間のミュージシャン、似たような奴らなど、少しでも欲する情報に近いところ、近いところと、さまようだけで、いつしか目的の情報までたどり着ける。受動的なテレビと違って、こっちが動けば動くだけ、核心にせまった答えが返ってくるのだ。もちろんそうこうしてるうちに、新たな関心も湧いてきたりして、ここらへんの感覚は、まるでゲーム。楽しくてきりがなく、徹夜もしばしば。RPGではなく、インターネットで寝不足になろうとは……。

キミらのプレイはまちがっている!

ゲーム虎の穴

佐久間　亮介

美しいプレイを目指した遊びかたでゲームを楽しもうぜ。

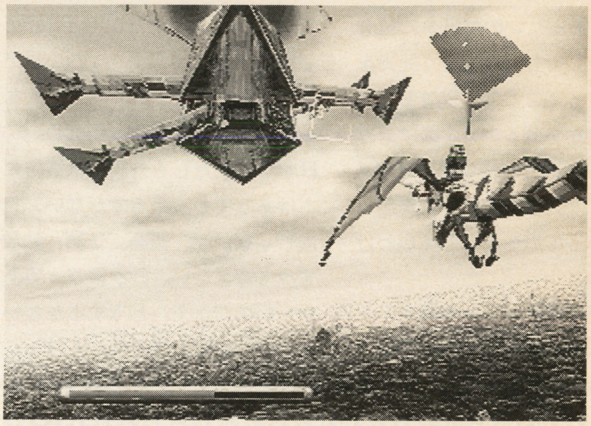
第13回

ビジュアルの美しさもさることながら、難易度の高さも一級品の『パンツァードラグーン』が今回のお題。ビジュアルに気を取られず、気を引き締めてプレイしろ!

今回のお題　SS パンツァードラグーン

■セガ　■シューティング
■6800円〔税別〕　■発売中

セガサターンの優れた三次元表示能力を駆使して作られたシューティングゲーム。プレイヤーはドラゴンを操り、行く手を阻む敵キャラクターを迎撃していく。通常の3D視点のシューティングとは異なり、視点切り替え機能を使って前方だけではなく、左右や後ろといった方向から襲ってくる敵キャラクターにも対処していかねばならない。通常攻撃であるノーマルショットのほかに、ショットボタンを押しっぱなしにすることで、ロックオンした敵を追いかけるホーミングレーザーも用意され、2種類の武器をうまく使い分けていくのがゲームを攻略するうえでのポイント。敵の攻撃を受けるとプレイヤーキャラクターであるドラゴンの体力が減少していき、体力ゲージがゼロになるとゲームオーバーとなる体力ゲージ制を採用。美しいビジュアルは本作独自の世界観をうまく構築している。



◀主人公の周りにいる敵キャラは画面右上のレーダーに光点として表示される。視点切り替えとレーダーをうまく使って敵を撃墜していこう。

QUESTION 1　ホーミングレーザーをうまく活用するには?

東京都・上条　篤

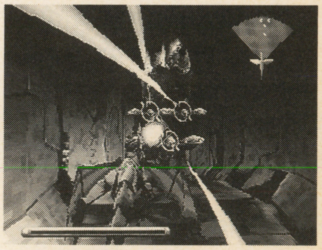
『パンツァードラグーン』でホーミングレーザーの使いどころがよくわかりません。敵がいっぱい出現する場所で使えばいいのでしょうが、使用後に敵の攻撃を立て続けに食らってしまいます。ホーミングレーザーは撃った直後にスキがあるんでしょうか。どのように使っていくのかを教えてください。はじめて買ったセガサターン用のソフトなので、なんとかしてエンディングが見たいんです!

★

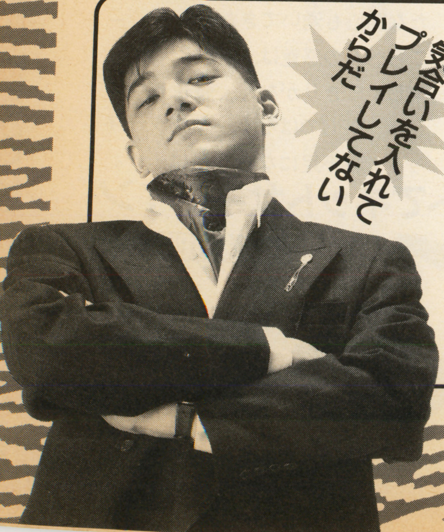
ホーミングレーザーの使用後に敵の攻撃を受けてしまうのは、キミが油断をしているからだ。こういった状況を作らないようにするのが、うまい使用方法といえる。

良い例

ホーミングレーザーを撃ったあとは、気が緩んでしまいやすい。ホーミングレーザーは画面内にいるすべての敵をロックオンするわけではない。そこでレーザー使用直後は、ロックオンしていない敵の動きに気を配っておかねばならない。



▲ホーミングレーザーを撃ったからといって安心してはダメなのだ。



気合いを入れてプレイしてないからだ

▲▶ホーミングレーザーを撃った直後はノーマルショットを使って、周囲にいる敵キャラや敵の弾などを撃墜していく。油断は禁物なのである。

©SEGA ENTERPRISES, LTD 1995.

QUESTION 2 5面のボスキャラが倒せません

神奈川県・辻井 俊介

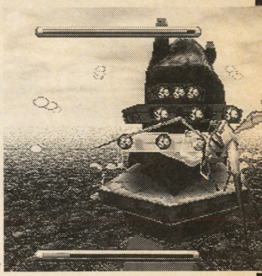
『パンツァードラグーン』の5面のボスが倒せない！ 4面までは簡単にクリアできたのに、急に難易度が高くなるなんて許せないよお。ボスキャラもいきなり、たくさんの弾を撃ってくるので、どうしようもないし……。とくに視点切り替えを使って正面以外を向いていると、ドラゴンを動かせないのでまともに攻撃を受けちゃうし。ホーミングレーザーを使う余裕もなくやられてしまうのは納得がいかない！ どうにかして倒す方法を教えてくれ〜！

★

キミがてこずっているのは、このボスの第1形態。こいつを倒しても第2形態との戦いがあるぞ！

悪い例

ボスキャラにダメージを与えることばかり考えていては、いつまでたってもこのボスは倒せない。敵の弾をノーマルショットで相殺しながら、少しずつダメージを与えていかなくてはならないのである。



▶いかにして敵の弾を撃ち落としていくかが鍵となる。

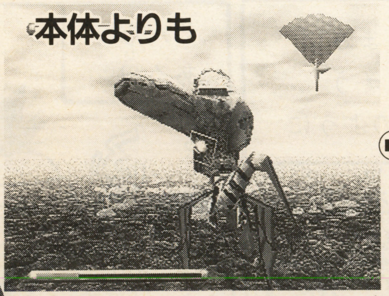
良い例

第1形態ではボスキャラが移動しているときのみ、本体を攻撃するようにしよう。このときはノーマルショットでは弱点をねらいづらいので、ホーミングレーザーを使うといいだろう。

ボスキャラの動きが止まったときは、かならずその直後に大量の弾を撃ってくる。ノーマルショットを連射して、できるだけ多くの弾を相殺しよう。また視点が正面のときは、大きな円を描くようにドラゴンを動かす。撃ち損ねた弾に当たらないようにするためだ。

第2形態でのポイントは敵の巨大ミサイルへの対処方法。壊せないと思いがちだが、これは大きな勘違いである。ノーマルショットで集中攻撃すれば、ちゃんと破壊できるのだ。巨大ミサイルの回避は難しいので、できるかぎり破壊していこう。ホーミングレーザーよりもノーマルショットで戦え。

◀ボスキャラは攻撃する直前に、かならず動きを止める。こんなときはノーマルショットを連射して、いつでも攻撃を相殺できるようにしろ。

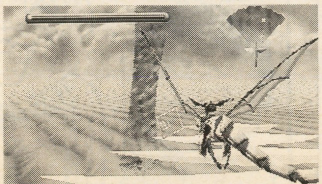


▲第2形態では、敵のミサイルを積極的に撃墜していこう。撃ち残してしまうと大きなダメージを受けることになる。ミサイル撃墜の合間に本体を攻撃するような気持ちで挑め。

今回の2軍 2面のボスが倒せない

福井県 山下秀幸

2面のボスキャラとは、ノーマルショットを使って戦っていこう。敵のウェーブレーザーは上下に大きく移動すればかわせる。ボスの位置をよく見て、相手のいる方向とは逆に逃げよう。後ろにつかれたときはレーザーより敵の弾を相殺できるノーマルショットが有効。



▲ウェーブレーザーは相殺できない。相手の位置をよく見て回避しよう。

入門者を待っているぞ！

虎の穴では、ゲームに行き詰まってしまったプレイヤーの質問を募集している。教えてほしいゲームと場所を明記して送ってくれ！

＜あて先＞
〒112-01 講談社覇王編集部
「ゲーム虎の穴」係

「覇王」でしか読めない空想面白巨編『GT』！
ゲーマー父ちゃん

■豊かな日本で珍しく栄養失調になった父ちゃん!

覇王 インフォメーションアラカルト

MOVIE

バットマン フォーエヴァー

5100人ご招待

映画『バットマン』新シリーズの幕開け！　世界的大ヒットムービーがドラスティックに変貌を遂げた。バットマン・スーツはフルモデルチェンジし、そのほかウェポンも新登場。新たな敵、新たなヒロイン、新たな仲間……。新たな『バットマン』伝説が今始まる。さあ、キミの目で確かめてくれ！

日程&会場

東　京	6月14日(水)	虎ノ門ホール
	6月16日(金)	九段会館
大　阪	6月15日(木)	御堂会館
名古屋	6月15日(木)	中小企業センター
福　岡	6月16日(金)	明治生命ホール
札　幌	6月16日(金)	共済ホール

●各会場ともに開場は18時。開映は18時30分です。

サマーシーズンはこれでいただき！

夏の講談社連合試写会

第1弾！

ダイ・ハード3

6000人ご招待

世界一運の悪い奴！　ダイ・ハードマンの最新作がついに登場！　今回の敵は爆弾魔サイモン。サイモンの無差別爆破でニューヨークの街が戦場になる。最悪の困難に立ち向かうダイ・ハードマンの活躍はいかに!?　さあ、この試写会に行きたいキミは今すぐ応募だ！

日程&会場

東　京	6月11日（日）	よみうりホール	1回め　9時開場	9時30分開映
			2回め　13時開場	13時30分開映
			3回め　16時30分開場	17時開映
大　阪	6月8日（木）	御堂会館	18時開場	18時30分開映
名古屋	6月12日（月）	中小企業センター	18時開場	18時30分開映
福　岡	6月13日（火）	明治生命ホール	18時開場	18時30分開映
札　幌	8月14日（水）	共済ホール	18時開場	18時30分開映

応募方法

官製ハガキに、希望する試写会の名前と希望日時、希望会場、あなたの郵便番号、住所、氏名、年齢を明記のうえご応募ください。あて先は、〒112-01講談社覇王編集部「インフォメーションアラカルト試写会に行くぞ」係です。しめ切りは6月5日（月）必着。当選者の発表は、試写状の発送をもってかえさせていただきます。

CD

マルチメディア時代のニューグループ MISSION Q デビュー

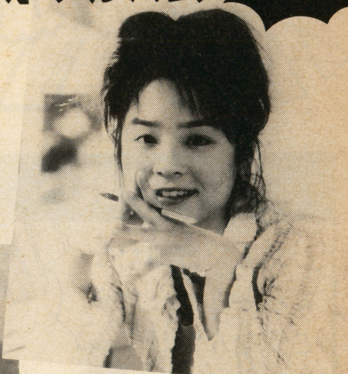
PC-FX用ゲームソフト『全日本女子プロレスQueen of Queens』のプロレスラー役でデビューしたMISSION QがCDデビューした。デビュー曲はテレビ東京系で放映中の「週刊ＴＶプロレス」の番組テーマ曲『もう負けられない!!』だ。カップリングは前記のゲーム主題歌で日本コロムビアから発売中。

作戦指令はクイーンよ！

▲左からめぐみクン、美稀クン、智代クン、里奈クン。今後の活躍が楽しみだね。

アニメ主題歌でお馴染みの 三重野瞳 ファーストアルバム 発売中

アニメの主題歌でお馴染みの三重野瞳ちゃんのファーストアルバム『KI・RA・RI・PI・KA・RI』が完成！　いまの三重野瞳ちゃんの輝きを収めたポップロックがキミをトリコにするぞ？



▲ビクターエンタテインメント 3000円 VICL-652

CD

餓狼伝説３ ARRANGE SOUND TRAX

『餓狼伝説３』全キャラクター＋αの17曲をフルアレンジ。女性キャラ役の生駒治美さんのボーカルもアリ。

●ポニーキャニオン
2500円　PCCB-183　6月7日発売

ファイターズヒストリーダイナマイト NEO・GEO-CD&溝口危機一髪!!

あの「ファイターズヒストリー」がパワーアップして帰ってきた。ネオ・ジオ版とＳＦＣ版を完全収録。

●ポニーキャニオン
2000円　PCCB-182　発売中

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス Vol.18 エアーコンバット22

アーケードの戦闘機体感ゲームのサウンドがついに登場。全20曲でゲームの世界観を完全収録している。

●ビクターエンタテインメント
1500円　VICL-15040　発売中

愛 超・兄貴

前作を超えたシュールリアリズム音楽が誕生した。ゲームファンだけでなく『兄貴』ファンは必聴の一枚。

●東芝EMI
2800円　TYCY-5437　発売中

交響曲イース'95 フィーナ～草原～そして旅立ちの朝

ファルコムシリーズの大ヒット作『交響曲イース』の続編が7年ぶりに登場。全５楽章からなる壮大な世界。

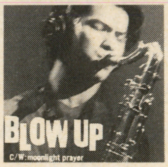
●キングレコード
3000円　KICA-1160　発売中

ステレオドラマ ツインビーPARADISE2 Vol.6

大好評のうちに放送を終了したラジオドラマの未放送部分を収録。ついに明かされる本当の最終回。

●キングレコード
2800円　KICA-7660　発売中

BLOW UP 武田真治



人気俳優・武田真治がＣＤデビュー。歌のＣＤではなく、本人がサックスを演奏しているクラブサウンドだ。

●ポニーキャニオン
800円　PCDA-708　発売中

風の中のダンス 安達祐実

日本テレビ系ドラマ『家なき子２』の挿入歌がついにリリース。ドラマだけではなく歌手安達祐実にも注目！

●ビクターエンタテインメント
1000円　VIDL-10657　発売中

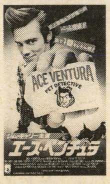
VIDEO

レイフォース

実写ストーリードラマと開発者のプレイによる全ステージを完全収録。ビデオオリジナル新曲が入っている。

●ポニーキャニオン
4800円　PCVP-11662　発売中

エース・ベンチュラ



映画『マスク』が大ヒットで人気爆発のジム・キャリー主演の天下無敵のアクション・コメディーが登場。

●ポニーキャニオン
1万6480円　PCVP-31639　発売中

PROMO LIGHTS CLIP! RAP 1

ＭＴＶ世代が狂喜するヒット曲揃いのビデオ・クリップ集。レーベルを超えてヒットナンバーが勢ぞろい。

●ポニーキャニオン
3800円　PCVP-11652　発売中

Hequil Ⅰ

人気大爆発、へきるちゃんのファーストビデオが登場。ビデオクリップを３曲収録。今までにない魅力満載。

●ソニー・ミュージックエンタテインメント
3500円　SRVM454 発売中

TM&© 1995 DC Comics Inc.
© 1995 TWENTIETH CENTURY FOX.

笑激(ショウゲキ)バトルス!!

ゲームはまり編

狩那 匠

■生涯一ゲーマー。ちょっと危ない人たち伝!

SS vs. PS 100万台にはばたく次世代ソフトを完全公開

第1弾

ヤァヤァヤァ

5月～7月の
5大タイトルは
激暑なのだ!!

グラン
チェイサー

魔法騎士(マジックナイト)
レイアース

サターンの夏がやってきた!!

この夏
われわれが
日本を征服するのだ！
ファッファッ

夏はレジャーの季節。それなら、今や国民的ゲーム機というべきセガサターンで遊ぶのが、正しい夏の過ごしかたといえよう。この夏のサターン完璧ラインナップは、きみの夏に思い出の1ページを残す……。

バーチャ
ストライカー

完全中継プロ野球
グレイテストナイン

実況パワフル
プロ野球'95開幕版

遥かな未来。そこでは、すでに科学は人に無限の進歩を約束しない。人間による統御を頑として拒む宇宙の存在は、その時代を生きる人々に、退廃と閉塞と無力感の色をぼんやりと投げかける。
現在から数十世紀。『グランチェイザー』の世界。

勝者への最高の称号 グランチェイザー

GRAN CHASER™

疾駆するサイバネティクス

SS ■セガ ■5800円（税別） ■5月26日発売
■レース ■CD-ROM

地球外生命としての知的生命体。この時代では、それはすでに夢物語の中の存在ではなくなっている。

そして、地球上の国家が相争うのと同様の、星系間、惑星間の種族・国家抗争が宇宙空間を賑わす。

そんな時代、人類は銀河系規模の惑星間紛争という共通の利害を見い出す。地球・統一国家の現出。

地球は、カラダシア星系の帝国と空前の長期戦争に突入する。自国植民星への勢力侵犯という、数千年前の戦争と同レベルの些細な言い掛かりから始まったこの戦争は、2世紀に渡り続くことになる。

だが、泥沼化したこの戦争は、ある事件によってあっけない幕切れを迎える。双方の航宙艦隊が戦火を交えたある戦場で、発射された重力兵器の流れ弾が、ある小恒星を直撃。恒星は超新星爆発と同様の現象を起こし、ブラックホールと化してしまったのだ。

つまらない紛争からひとつの恒星を宇宙空間から消し去ったことに対する罪悪感は、全宇宙の紛争に関わる惑星国家に、ある突飛なアイデアを実現させることになる。「兵器を搭載したレースマシンを文明国ごとにエントリーさせ、レースを行い、その結果で惑星間の問題を片付ける」

技術力を結集してマシンの開発を行い、同時にパイロットを育成する諸国家。全宇宙の人々は、この行方を見守りつつ、敬意と畏怖をこめてこのレースを、こう呼んだ。「サイバーレース」――。

GARA CHASER

サイバーレースが行われる星は6つにわたり全11コース。

宇宙時代の技術の集積であるレーシングマシンのポテンシャルに拮抗しうる、苛酷かつ冷徹な自然環境をもつ惑星。そんな条件から銀河系空間マトリックスから選出された、11コースだ。

宇宙の自然環境の奇怪さは、その時代の科学の疑似座標空間にさえ収まりきらない獰猛さを隠しもつ。データとマイクロチップの沃野の中で開発されたレーシングマシンは、さっそく、そのアドバンストＡＩと耐熱耐冷スチールの限界性能を試されることになる――むろん、生身であるパイロットの〝限界性能〟も、だ――。

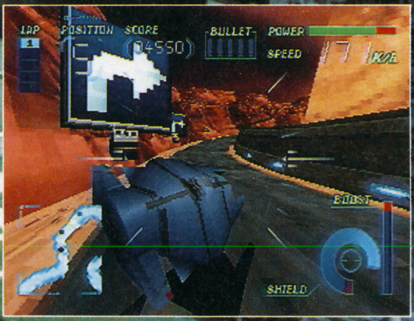
11のコースでは、ストーリーモードでのオープニングコースとなる地球ステージ「テラ」に始まり、機械衛星ステージ「アルマサテレス」に終わる。「テラ」から「アルマサテレス」の間にある４つの惑星はいずれも、ライバルカーと共にパイロットの前に立ちはだかる苛酷な自然環境をもつ。

マシンを制御するテクニック以前に、コースそのものがもつ特異性と闘わなければならないのだ。

地球「TERRA」

宇宙のひずみが織り成す、荘厳な円環体

氷惑星「GLACIES」



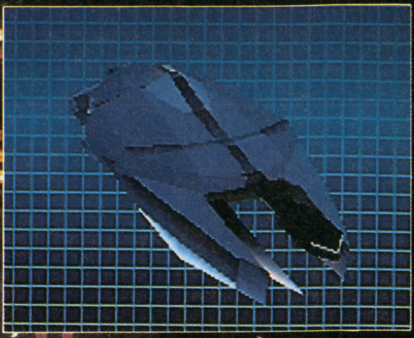
岩石惑星「VASTITAS」

ガス惑星「NUBES」

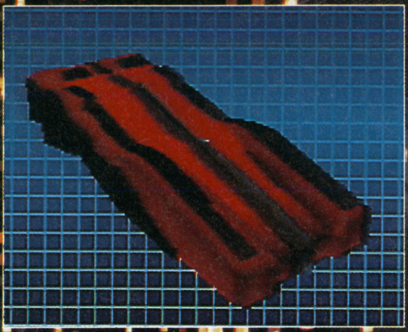
火山惑星「EVOFLAMMAS」

機械惑星「ARMASATELLES」

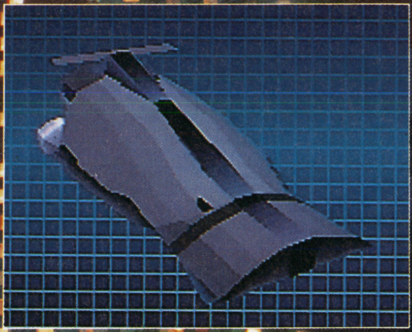
造形美の極北は疑似迷走に誘い疾走する？



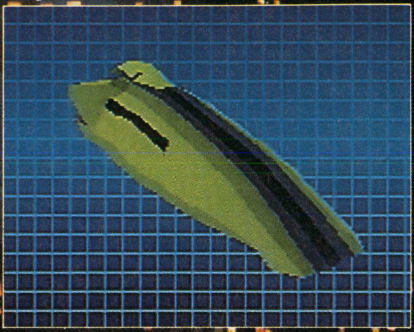
カラダシアタイプ



アルクメイオンタイプ



ドラムタイプ



セレバンタイプ

テラタイプ

サイバーレースを争う各国が、時の技術力の粋を集めて紡ぎ出したマシン。「タイヤ」という不安定な「足」はなくなり、流れる空気そのものをボディとの接合媒体とする形態に、速さを求めるマシンの理想は行き着いている。

ただそんな時代になっても、直進スピードと旋回性能という相反する物理原則は生き残る。そんないらだたしい法則をご破算にできるのは、各パイロットがレース開始と同時にジャックインする、電脳意識空間（サイバースペース）の中だけなのかもしれない。

シド・ミードの造形デザインによる5つのタイプのレーシングマシン。これらはそれぞれに特色のある性能をもっている。当然コースにより、ドライブするパイロットのテクニックにより、最適のマシンは異なってくる。

●カラダシアタイプ：最高速性能は全機種中最高。ただ、加速力に乏しい。所属：カラダシア帝国星系。

●アルクメイオンタイプ：コーナリングの安定性にもっとも重点を置いた設計思想をもつ。所属：アルクメイオン星系。

●ドラムタイプ：加速力を重視。その分、最高速度の伸びに欠ける。所属：ドラム星系（カラダシア同盟国）

●セレバンタイプ：性能的には完全に劣る。オブストラクトマシン（妨害車両）と同等。所属：セレバン系。

●テラタイプ：加速力、最高速、旋回性能、ともに標準的。所属：地球帝国星系。

各マシンには、レギュレーションで定められた兵器が搭載されている。これに性能的な差異はない。

MOVIE : BLADE RUNNER

'82年、フィリップ・K・ディックの原作『アンドロイドは電気羊の夢を見るか？』を基に製作されたサイバーパンク映画の代表作。

シド・ミードの未来予測によるコンセプトデザインや、ダグラス・トランブルの特撮テクニックがカルティックなファンを生み出した。10年後の'92年には、監督のリドリー・スコットによる再編集版『ディレクターズカット』も公開。この分野ではいまだこれを超えるものはなし、という伝説と評価をほしいままにしている。

NOVELS : ニューロマンサー

サイバーパンク・ノベルの第一人者、ウィリアム・ギブスンの処女作。奇妙に変質した東洋のイメージと退廃した空気の描写は、『ブレードランナー』との不思議な共通点となっている。本作以降の『カウント・ゼロ』『モナリザ・オーヴァードライブ』をもって、ギブスンのデビュー3部作とされる。一読をお薦めする。

『グランチェイサー』の世界観を形作っているのは、シド・ミードのカーデザインという点からも分かるように、未来都市のイメージだ。また、オープニングデモで見られるような、猥雑な未来都市の雰囲気には、当然のようにサイバーパンクのイメージが重なる。

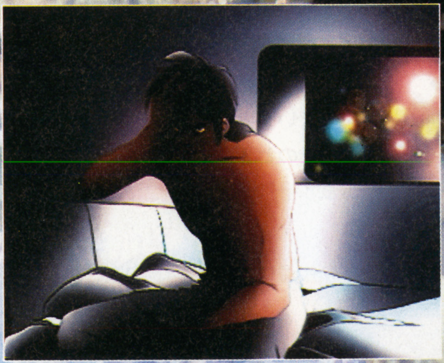
サイバーパンクの起こりは80年代初頭。『ブレードランナー』や『ニューロマンサー』に始まる、近未来予測のイメージのひとつ、といえば分かりやすいだろう。

特色として、歪んだ東洋イメージと都市の退廃、そして薬物とコンピュータによる電脳空間などがあげられる。つまりこれは、80年代初頭の「未来観」である、という言いかたができる。

『グランチェイサー』の場合は、ストーリー設定の軸が宇宙規模の惑星間戦争というマクロスケールのものになっているので、全体的なイメージはサイバーパンクというより純然たるSFに近いものがある。ただ、主にレースシーン以外のビジュアルに見られるディテールには、サイバーパンク風のこだわりが見られて楽しい。

単に車が主役のゲームだとしてしまえばそれまでだが、シド・ミード作のビジュアルの世界をもっと身近に感じられれば、単純なレースゲームの薄っぺらい世界観とは比較にならない存在感を、このゲームから感じられると思う。興味のある人は、シド・ミードとサイバーパンクの世界のとば口をのぞいてみてもいいかもしれない。

●シド・ミード：アメリカを代表するメカニックアーティスト。作品の中に、常に強い未来志向を投影する。作品にはメカだけでなく、建築物や未来都市の外観も多い。



セガサターンのソフトはサイバーパンクの夢を見るか？

※ワーナーホームビデオ「ブレードランナー完全版」3800円（税別）で発売中。

SS ■セガ ■予価4800円 ■8月発売予定
■アクションRPG ■CD-ROM

椎名へきる先生がやさしく教える!!

マジックナイト 魔法騎士 レイアース 講座 2時間め

前回の授業で、サターン版『レイアース』のシステムがわかっただろうか？　またまた今回も、椎名へきるちゃんが先生役になって、覇王読者のためにやさしく解説してくれるぞ!!
これさえ読めば、キミも友だちに差をつけられるのだ!!

『レイアース』は超親切設計よ！

何もわからないまま、セフィーロに召喚されてしまった、光、海、風の3人。彼女たちは選ばれし伝説の魔法騎士なの。それはもう知っているわね。私は獅堂光の声をやっています。この『レイアース』は、低学年の人たちでも楽しくプレイできる、超親切設計なんですよ。

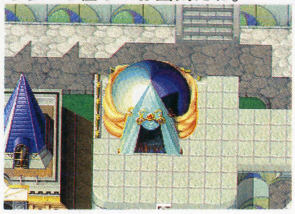
Q ゲームの途中でわからなくなったときは、どうすればいいのですか？　へきる先生、教えてください。

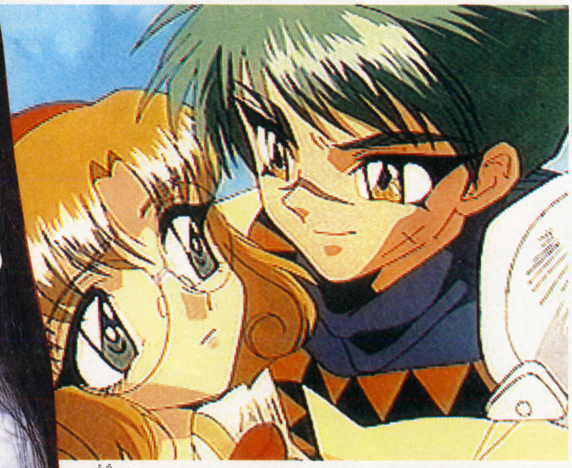
A はい。『レイアース』には、「ヒント屋」「クレフに相談」というシステムがあるから大丈夫ですよ。

ゲームに詰まったならヒントシステム!!

まず最初に「ヒント屋」から説明しましょう。
ゲームの途中で、「次に何をしたらいいのか、わからない」「プレイを一時やめてしまって、久しぶりにやってみたら、何をしたらいいのか忘れてしまった」などというときに、絶対役立つのが「ヒント屋」なんです。
「ヒント屋」というのは、いつもプレイヤーの行く場所に、先回りをしているの。
プレイヤーは、行く先々に必ずいる「ヒント屋」さんに、持っている宝石を支払えば、そのときプレイヤーが何をするべきなのかを、ばっちし教えてくれるはずです。
そして次に「クレフに相談」の説明です。「どうしてもトラップが抜けられない」というときなどに役立つのが「クレフに相談」です。基本的には、シナリオ的なヒントは「ヒント屋」で、戦闘での攻略などは「クレフに相談」で聞けばいいでしょう。
これさえあれば安心ですね。

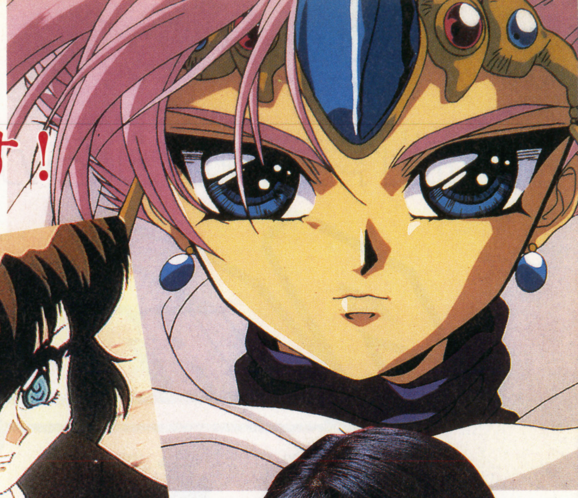
▼「ヒント屋」の外観。なんだかちょっと怪しい雰囲気だね。





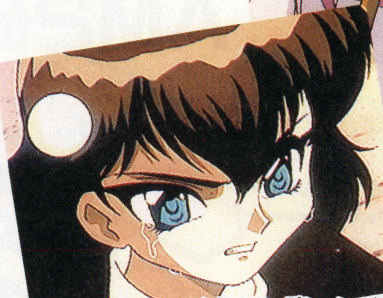
▲風とフェリオの○○シーン。ムムムム、これはとっても気になる画面だ。この先はどうなるのだろうか？

オリジナルアニメ部分の魅力もたっぷりです！



サターン版『レイアース』の魅力の一つに、「オリジナルアニメがたっぷり！」という、とってもうれしいものがあります。

原作やTVアニメにはない、サターン版オリジナルのシーンが、プレイヤーを圧倒するでしょう。今から待ち遠しいですね。



▲セラのアップシーン。なんだか怒りに燃えているようだが……。

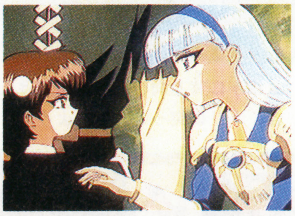
Q アニメーション部分がとっても気になるんです。へきる先生、ちょっとだけでもいいから教えて！

A じゃーん！　オリジナルアニメは、私もビックリするくらい、すごいのよ。絶対に期待してくださいね。

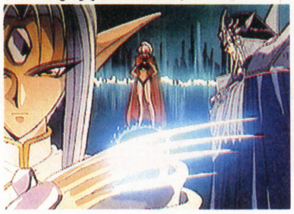
サターン版オリジナルはこんなにすごい

前回（1時間め）でも紹介したとおりサターン版『レイアース』にはオリジナルキャラが登場します。ただ、ストーリーの関係で、ちょっとだけしか見せられないのが残念です。

でも、覇王の読者のために、私ができる限りの画面写真を公開しちゃいます！



▲セラと海のシーン。海がなんと言っているのか、聞いてみたい。



▼滝の間。右にザガート、左にイノーバ。奥がカルディナだ。

光、海、風の3人のほかに、もうひとり女の子が登場するの。

名前は「セラ」。私が声をやっている光に、ちょーっとだけ似ているかな？

セラは『レイアース』のストーリーに深く関係していて、重要な役割を演じているんです。ほんとにちょっぴりでゴメンなさいね。

▲ラファーガに命令（？）するイノーバ。これからどう展開するのか？

これで、2回に分けて紹介した『レイアース』講座も、無事終了です。『レイアース』のファンの人も、この講座でファンになった人も、みーんな『レイアース』をプレイしてみてね♡

『レイアース』の未公開イラストをドーンと紹介だよ!!

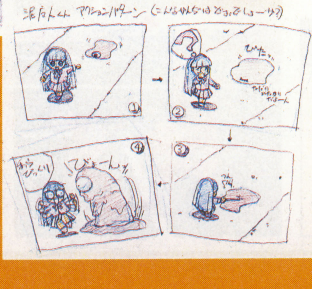
『レイアース』講座が終わりということで、これまで紹介しきれなかった未公開イラストを一挙に紹介したいと思う。

まず敵キャラだが、オリジナリティーに溢れたキャラのオンパレード。ただ、見かけは強そうでも、本当はそんなに強くないキャラが多い。もちろん、ボスキャラが圧倒的に強いのはいうまでもない。

そして、主人公のアクションパターンも重要なポイントなので、ここで紹介しておきたい。

ファンならとってもうれしいぞ。

◀これは、鳥の形をした敵キャラ。鋭そうだね。



▶海と敵キャラのアクションパターン。これじゃ、海もびっくり!!

▼光と変な敵キャラ。こんなのがたくさん出てきたらいやだな。

これで『レイアース』講座は終わりでーす!!

制作者みずからが、ポリゴンサッカーを斬る！

AM2研の VIRTUA STRIKER 道場 第2回

AM R&D DEPT.#2

『バーチャストライカー』の生みの親、セガAM２研による道場がここだ。この講座を完璧に修得し、師をアッといわせてくれるプレイヤーの出現を祈って、おごそかに第２回めを始めるとしよう。今回は、戦略知識を重点的に解説するぞ。

ACG ■セガ ■５月下旬稼働予定 ■スポーツ ■プレイ料金未定

『バーチャストライカー』攻略の基本中の基本を紹介

とりあえずは、対ＣＰＵ準決勝あたりまでに必要なテクニックを解説していこう。これは基本中の基本。各自研究を重ね精進せよ。

スライディングを多用するな

このゲームでは、ただクロスプレイをするだけで、意外に簡単にボールを奪える。ゆえにスライディングは、ある程度余裕を持って行おう。

◀うまくスライディングしよう。

パワーなしシュートを使え！

パワーなしなら、地をはうシュートになる。正確にシュートを狙いたいときにおすすめ。

▶シュートボタンでのタメは、シュートの軌道に影響。

◀タメなければ、低い軌道で飛んでいく。

フェイントを活用せよ！

一人一人の選手ごとに、ドリブルの能力は決定されており(多くはそれほど得意でない)、パスを受けるとすぐにはボールはついてこない。そこで、ボールの受け方によっては後方へのパスを使ったり、フェイントを使ってマークを振り切ろう。

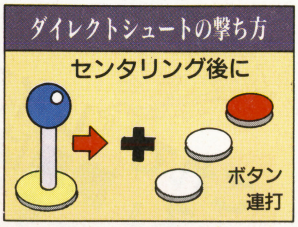
パスは受け方が大切

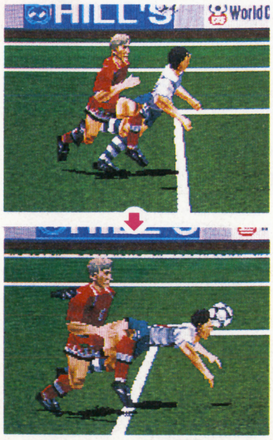
▲相手に背を向けてパスを受けた場合、ムリに突っこまないように。

▲こまめに動いて相手の間を抜けられるのは、能力の高い選手だけ。

ダイレクトシュートを狙え

センタリングを上げたら、ゴール方向にレバー＋シュートボタンを連打していればダイレクトシュートになるのだ。

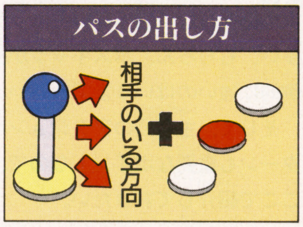




◀センタリングの方向、シュートの場所、ボールの高さなどにより、シュートフォームが変わる。

パスは考えて出せ

パスは、相手のいる方向にレバー＋ロングパスボタンで、相手が受け取れるように的確に出すことができるのだ。



◀これを利用すれば、ワン・ツー・リターンも簡単にできるはず。レーダーを見て、仲間の居場所を確認しよう。

Ⓒ1994 SEGA

プログラマーF氏による『バーチャストライカー』チーム別攻撃法講座

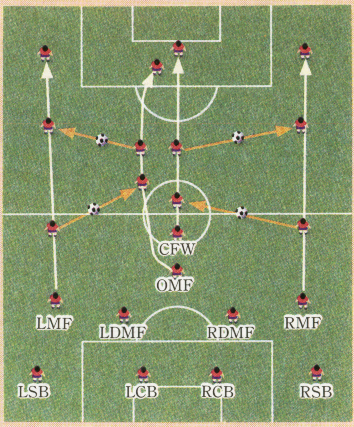
ここからは、担当プログラマーF氏のアドバイスによる、フォーメーションによる攻撃法を基本としたチーム別の戦略を紹介していこう。第1回めは、4-5-1と4-4-2の2つのフォーメーションシステムを採用するチームだ。

▲守りはある程度オートなので、攻めを主体に考えてゲームメイクだ。

4-5-1 SYSTEM　スペイン　フランス

フォーメーションの形を見てもらえば分かると思うが、中盤の選手の数が多い。そこで、相手ボールになった場合はこの中盤でかならずボールを奪い返し、前方にとにかくパスを出すことが基本となる。さらに、細かくパスをつないでいき、最終的にはセンターフォワードまでボールを回していきたいところだ。

基本攻撃ライン



チーム別コメント

スペイン

サイドミッドフィルダー（背番号7・8番）の能力が高いので、サイドにボールを出してセンタリング、センターフォワードが決めるというのがよい。

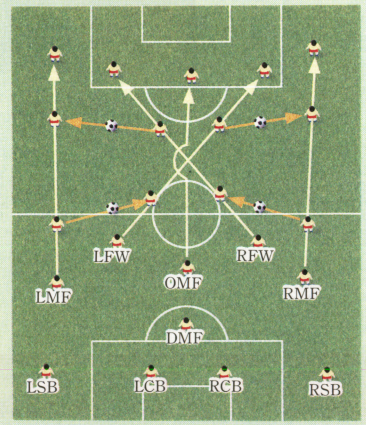
フランス

センターフォワード（背番号10番）の能力が高いので、とにかく前方にパスを出してセンターフォワードまでつなぎ、ドリブルで突破していこう。

4-4-2 SYSTEM　スウェーデン　コロンビア　アルゼンチン　ブルガリア

センターにメンバーが集中しているので、中盤でサイドチェンジするのが効果的だ。もし、センタリングを上げられる位置まで上がったときに味方が来ていない場合は、サイドチェンジで切り抜けて味方が上がってくるのを待つこともできるはず。サイドからの攻めも併用して、相手にパターンを読まれないように！

基本攻撃ライン



チーム別コメント

スウェーデン

レフトフォワード（背番号10番）の能力が高いので、それに合わせるように左サイドから攻めていくパターンが理想的な攻め方といえるだろう。

アルゼンチン

オフェンシブミッドフィルダー（背番号10番）とライトフォワード（背番号9番）の能力が高いので、右サイドを基点に攻めていくのが効果的だ。

コロンビア

ライトフォワード（背番号9番）は、ドリブルでの突破力が高いので、右サイドからの突破を試みよう。ここからを基点にゴールに攻め込むと強い！

ブルガリア

チーム全体がバランスがとれたチームのため、どこから攻めてもOK。特に左サイドの選手が能力的に安定しているので、左サイドからの攻めがよい。

『バーチャストライカー』モーションギャラリー

ここでは毎回、AM2研謹製のオリジナルモーションフォトを公開していく。『VS』の動きのリアルさがまさに一目瞭然。ポリゴンによる華麗な動きを楽しんでいただきたいっ！

ダイビングヘッド！

▶最初に反動をつけてから飛び込んでいるあたりに注目！

ボレーシュート！

▶これは反転してパスを受けつつのボレーシュートだ。

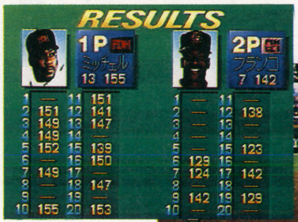
師範代にんじゃ川崎のサターン直線

『グレイテストナイン』注目の新外国人選手の成績やいかに？

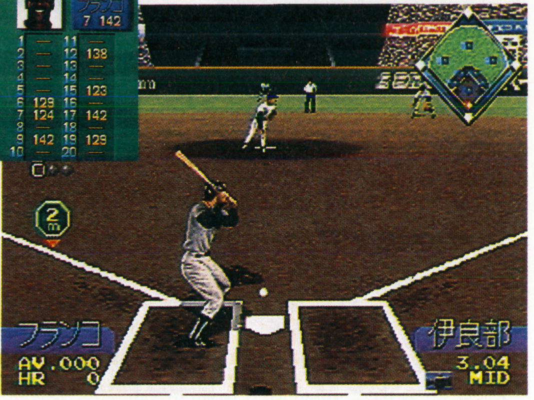
今月発売になったサターンユーザー待望の野球ゲーム『グレイテストナイン』。ゲーム中に画面表示される選手データは、すべて昨年の成績である。選手名鑑を見るかのごとき正確さはマニアを唸らせるものがあるが、これはあくまで「ホンモノの選手の昨年の成績」であって、ゲーム中の選手がその数字に見合うだけの能力を発揮してくれるわけではない。そう、ゲーム中の選手の能力は、また別の内部データによって決まっているわけだ。

内部データは、おおむねこれまでの成績を考慮して決められているようで、一昨年までガンガン活躍していたけど、去年はケガでダメだった、というような選手（例えばヤクルト・古田）でも、ファンが期待するそれなりの数値がつけられている。ただ、新たに来日した外国人選手となると、ハナシがまた違ってくる。昨年までの日本での成績というのはないし、本国での成績もあまりこちらでの活躍の目安にはならない。だが、この時期にソフトが発売される以上、当然レギュラー格として登録される。表面的なデータはすべてゼロになるけど、内部データにはそれなりの、というか「セガが予測したその選手の活躍ぶり」が反映されることになるわけだ。

下の表は、今シーズン加入した外国人選手（打者）の5月5日現在の「ホンモノの」外国人選手の成績と、ゲーム中の選手の内部データをまとめたものである。



◀通常表示されるのは、打率も本塁打もみ〜んなゼロ。なんとなく気分でないな。



▶ホームランコンテストをやってみればよく分かる。こんな感じでバキバキ打ってくれるのだ。

内部データは、おおよそ「巧打力10」で3割、「長打力20」で30本塁打分の能力と考えられる。どの球団の選手も、大体中軸を打てるだけの数値が設定されている。ただ、ホンモノの選手のほうはどうかというと、そんなに調子よくいかないんだな、これが(笑)。ゲームみたいにみんながガンガン活躍すれば言うことなしなんだけど、外国人選手も人間である。

セガの「予測」が当たった選手、当たらなかった選手、眺めてみると、ゲームもペナントもいっそう面白くなること間違いなしだ!?

新外国人選手12人の「予測」と「現実」（5月5日現在）

チーム	選手名	巧打	長打	ひとことコメント	ホンモノの打率	ホンモノの本塁打数	予測的中度
G	S.マック	10	22	打率が少々せつないぞ。	.188	4	B
T	グレン.D	9	24	ほぼ期待どおりの活躍。	.299	4	A
T	S.クールボー	6	20	グレンほどではないが。	.265	4	B
L	O.デストラーデ	6	24	高打率は予測不可能。	.338	4	A
L	D.ジャクソン	10	22	今後に期待したい。	.211	2	C
B	T.ニール	7	24	いまいち迫力不足か。	.282	2	B
B	D.J	9	16	う〜ん、ちょっと……。	.000	0	C
H	K.ミッチェル	12	25	これからさらに爆発？	.268	6	B
M	J.フランコ	12	22	まだまだこれからか？	.301	0	B
M	P.インカビリア	6	24	く、苦しい。どうした？	.161	0	C
F	T.マッキントッシュ	9	22	ちょっとハズレ気味か。	.228	2	C
F	R.デューシー	9	20	上にならえ、って感じ。	.213	3	C

予測的中度は、A（当たり）、B（まあまあ）、C（ハズレ）。C選手の今後の奮起に期待だ！

その他の「意外な好成績」選手たち

というわけで、内部データと実際の表示とは、いくぶんズレが生じている。日本人選手でもそれは同じ。表示データが低くても、意外なパワーを秘めている選手も少なからずいるのだ。ベストメンバーを組むためには、このへんを見逃さないことが肝心だ。

例えば先に名前をあげたヤクルトの古田。打率.238、本塁打3本と散々なデータだけど、内部データは巧打9の長打17というなかなかのもの。見た目の数字にだまされちゃいけない。オリックスの岡田も、本塁打2のくせに長打は14とオトクになっている。去年は半レギュラーだった巨人の原、ヤクルトから移籍した同じく巨人のハウエルも、ともに3割、30本クラスの能力をもっていて、表示データと内部データでは大違いの例。

まだまだ探せばたくさん出てくる。去年は不振だったかつての中軸選手、ってのがポイントかな。

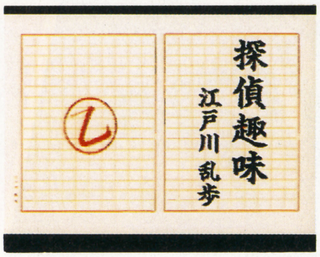
▲この数字にだまされてはいけない。なんたって古田は首位打者も取った、球界ナンバーワン捕手なんだから。

セガサターンQ&Aサロン
土星の森の新羅万象

Q 『RAMPO』に関しての質問です。ゲームの最後に「乱歩の探偵趣味」というかたちで評価が下されます。僕はどうしても「丙」までしか見られません。「乙」や「甲」を見るにはどうしたらいいんですか。また、師範代は「甲」のエンディングを見たんですか。

（神奈川県・鈴木二郎）

▼「乙」。ここまではラクなんだが。「真のエンディング」はいずこ。



A ぬぅわにぃー、「丙」までしか見られない？　だったら少なくとも「乙」まで出すのは難しくないだろうが。

エンディング付近（詳しくは言えんが）で大河原夫人にあることを懇願されたときに、しっかりBボタンを押して「拒否」すればいいのだよ。Bボタンはたまにしか使わないので存在を忘れてしまうのだが、ちゃーんと使い道があるのだ。また、「甲」のエンディングは実はエラク難しい。師範代も自分の力ではたどり着けなくて、結局挫折した。ただ、攻略本を見て遊んだところ、これがなーかなかのどんでん返しが待っていたりする。やっぱり「真のエンディング」はこれだったか！　てな感じであったのだ。頑張っておくれ。

師範代の土星徒然草

第2回 『パワプロ』もスタンバイ。さあ、どうする!?

SFC、PSでおなじみの『実況パワフルプロ野球』がサターンでも登場する。「'95開幕版」と銘打つだけあって、データはもちろん最新のものを使用。『パワプロ2』同様のキャンプモードや、かしこくなったCPU、実況パターンの充実など、PS版をしのぐポイントが目白押しだ。『グレイテストナイン』もあるし、野球ファンの師範代は、どちらのゲームを買うべきか悩むところ。システムが充実している『パワプロ』か、新味で勝負の『グレイテスト』か、というところだが、うーん。おっと、悩んでも仕方ない。ワシャ、まだプレイステーション買ってなかったのだった。あいや、失礼。

▲動きはいっそう滑らかに。キャラのパターン数が増えたそうだ。

▲サウンドの臨場感はシリーズ最高とか。早く実際に耳にしたい。

▶『デイトナ』タイムアタック

第2回 どうした!? ついに限界を超えたか!?

最初に言ってしまおう。今回は記録の更新はなし。東京都の井上くんは初級で、愛知県の長野くんは中級で、現在の最高ラップにかなり接近したが、それでも記録の更新はならず。だけど、この2人には、希望のサターンソフトをあげるから、さらなる精進を積むように。

さて、現在の記録の更新のために、きみたちに初級コース必勝のテクニックを伝授しよう。それは、ずばりショートカット。ピットレーンを走行し、実際のコースよりも短い距離を走ってしまうということだ。最終コーナーからピットロードに入り、コースの外側ギリギリを走れば、ピット作業に捕まることはない。そしてピットロードから出たところで壁にぶつかって曲がれば、初級コースでブレーキを踏むところは、一ヶ所もなくなる。さあ、チャレンジしてみよう！

▲最終コーナーを抜けたら、ピットロードに突入！

◀ピットロードのこの位置を走行。すると、アラ不思議。そのまま抜けることができる。

今までの最速タイム

初級コース	中級コース	上級コース
15秒99	41秒78	1分30秒69
北海道　武山智史くん	岐阜県　谷川　通くん	広島県　松尾誠二くん

PlayStation
GUNNERS HEAVEN
もっと
速い。激しい。派手。
撃っても撃っても次から次へと、襲いかかってくる敵キャラ。
想像をはるかにこえるスピード感。
〈プレイステーション〉が可能にしたアーケード級の
新しいアクションシューティングの世界がいま幕を開ける。
[ガンナーズ ヘヴン
完全攻略ガイドブック]
5月下旬発売予定
予価850円／NTT出版(株)刊
アクションシューティングゲーム。
〈ガンナーズ ヘヴン〉登場。
絶賛発売中 標準価格 ¥5,800(税別) SCPS 10006 ●プレイステーションのソフトは、すべて「ブラックディスク」です。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444 ©Sony Computer Entertainment Inc.
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

快調連載青春コミック
見えるかな……
ほんとのきもち。
MAUVAIS SANG
第4話　音楽室の午後
15歳(ビット)の
蜃気楼
〜水平線のほんと〜
松本(まつもと)　剛(つよし)

■「おまえはダメだ」戸村のきついセリフに船岡はとまどう……。

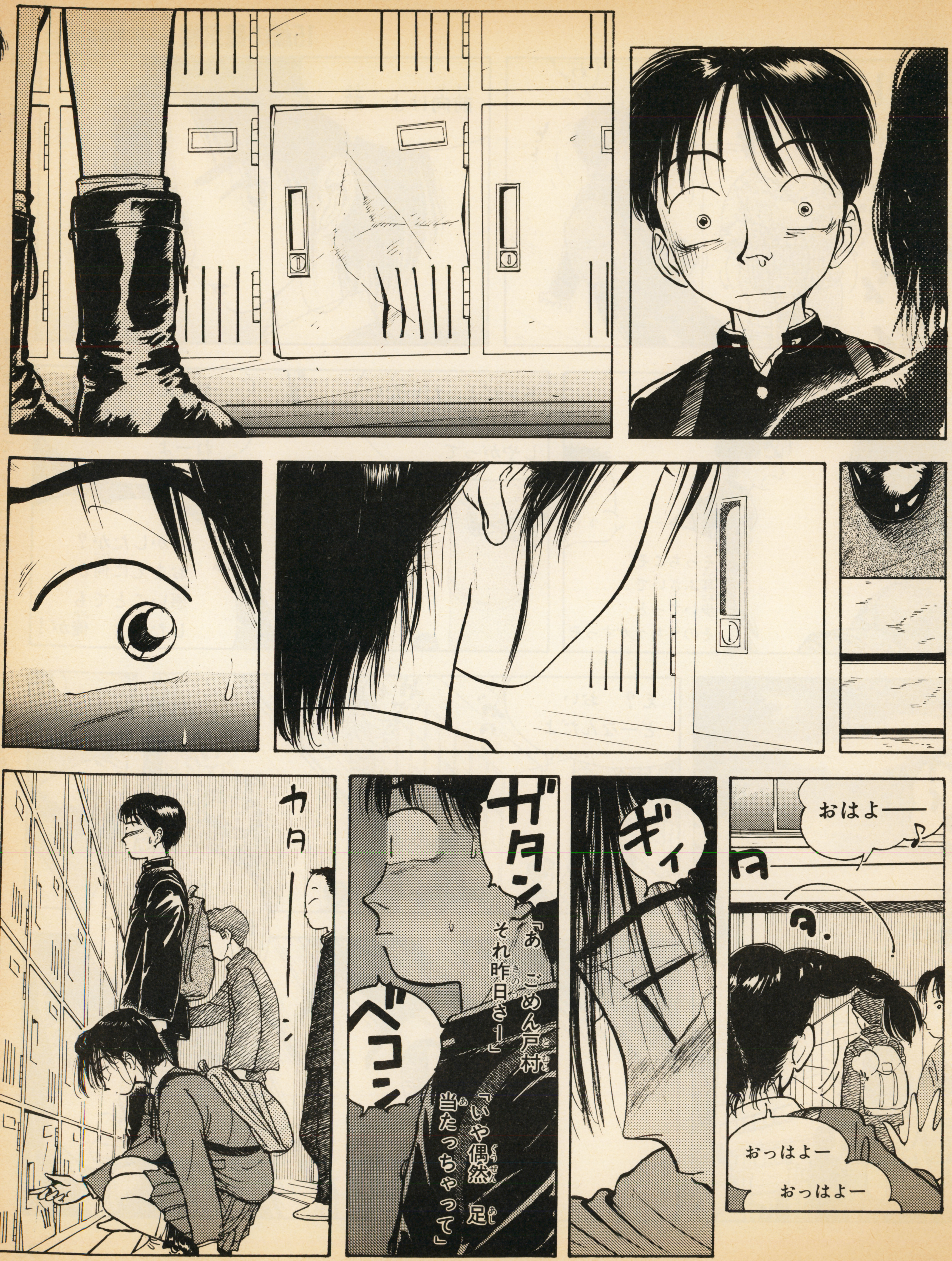
前回までのあらすじ▼蜃気楼が見えるという富山県の海辺の町。中学3年生の船岡は、毎朝丸山を誘い、クラスで浮いた存在の戸村をむかえにいっていた。東京に転校することになった戸村に、蜃気楼を見せてやりたいと思う2人だったが……。ある朝、船岡は突然戸村に、思わぬきついセリフをあびせられた。

船岡▼勉強は苦手だけど、ゲームならおまかせの中学3年生。最近

丸山▼船岡のクラスメイト。あだ名は「ヘラ丸」。テンポがずれてい

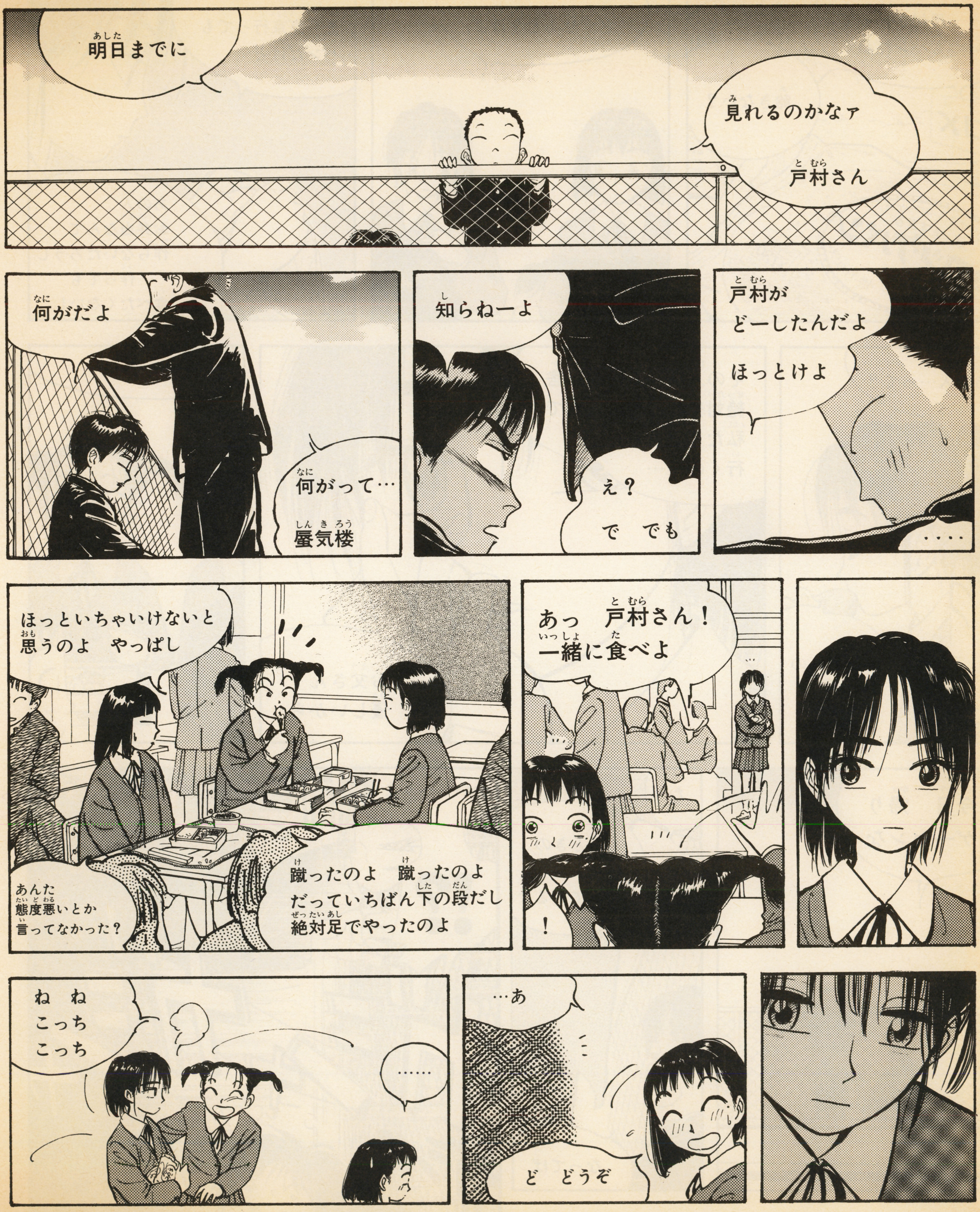
戸村▼船岡のクラスで、ちょっと浮いた感じの存在。もともといた

ミキ▼船岡の幼なじみであり、ク

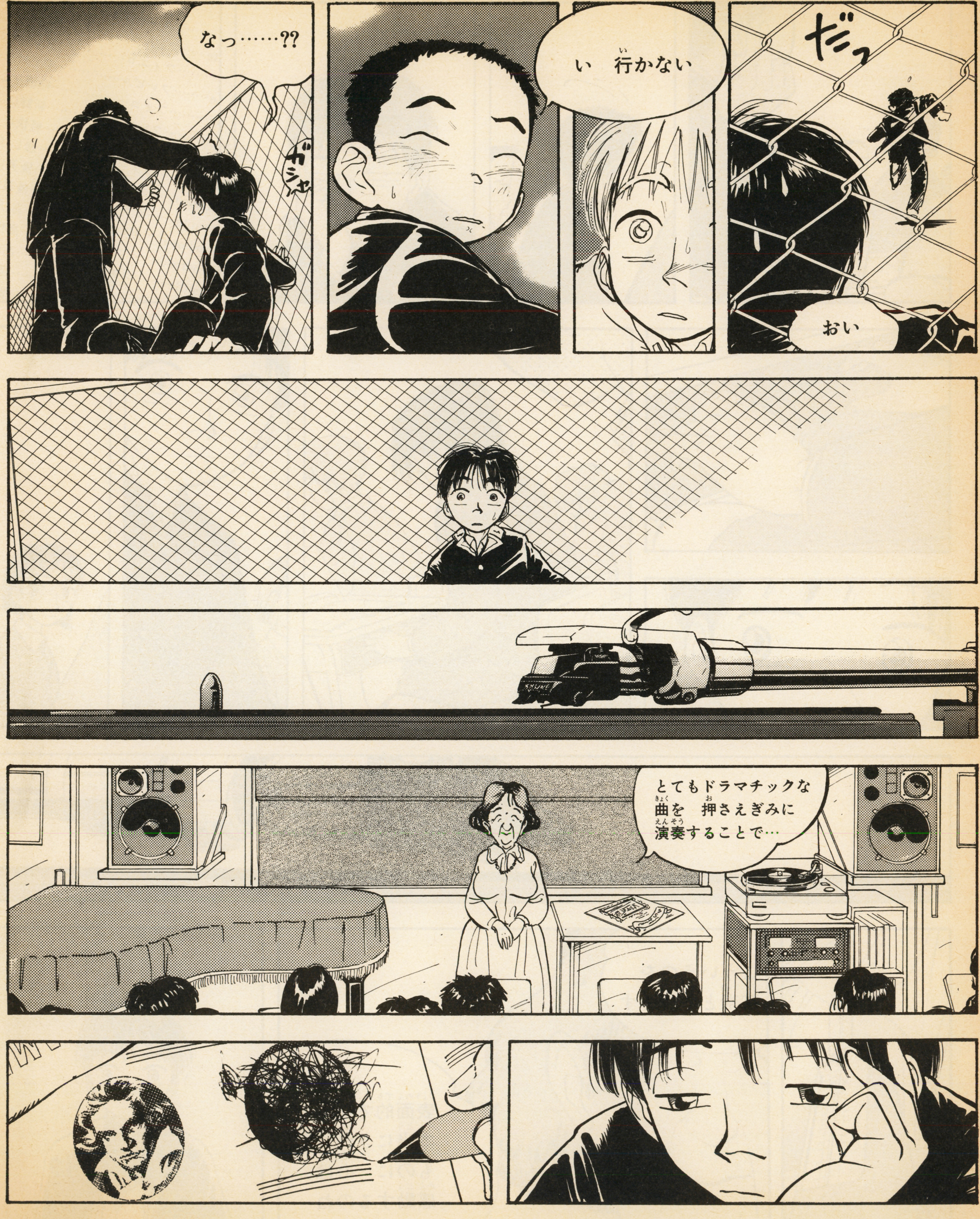


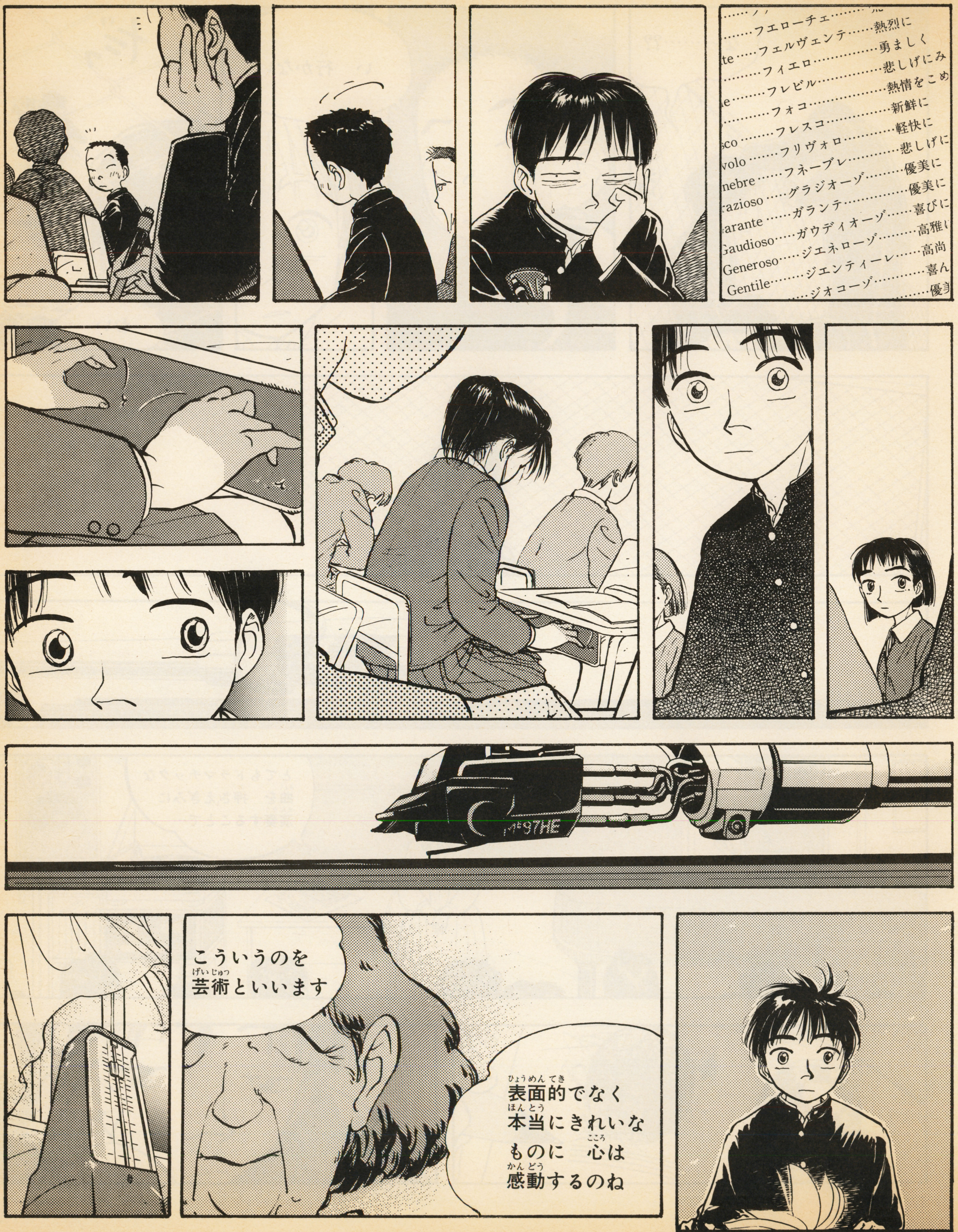
も―― ベコンって へっこんじゃって ひどいんです
誰か 蹴ったか 何かしたんだと 思います！
こーゆーのって ほっとくのって いけないんじゃないかって
わかった もういい 座れ
あー先生は このクラスに そんなことする奴が いるとは思いたく ないが――
俺 来たとき もうなってたぜ
朝練で 早く来たけど
とか言って おめーじゃ ねーのかァ？
あンで俺なんだよ このヤロォ！
ガタッ
やめてよ ちょっとー
静かに しろ！
戸村
…別に
平気です から 私
もういいです
ざわ ざわ
そーそー 別にいいじゃん 誰だって
本人も あーいってるし
うん うん
超自然現象 ってーことで
あ―― ありうるね
静かに！
バンバン

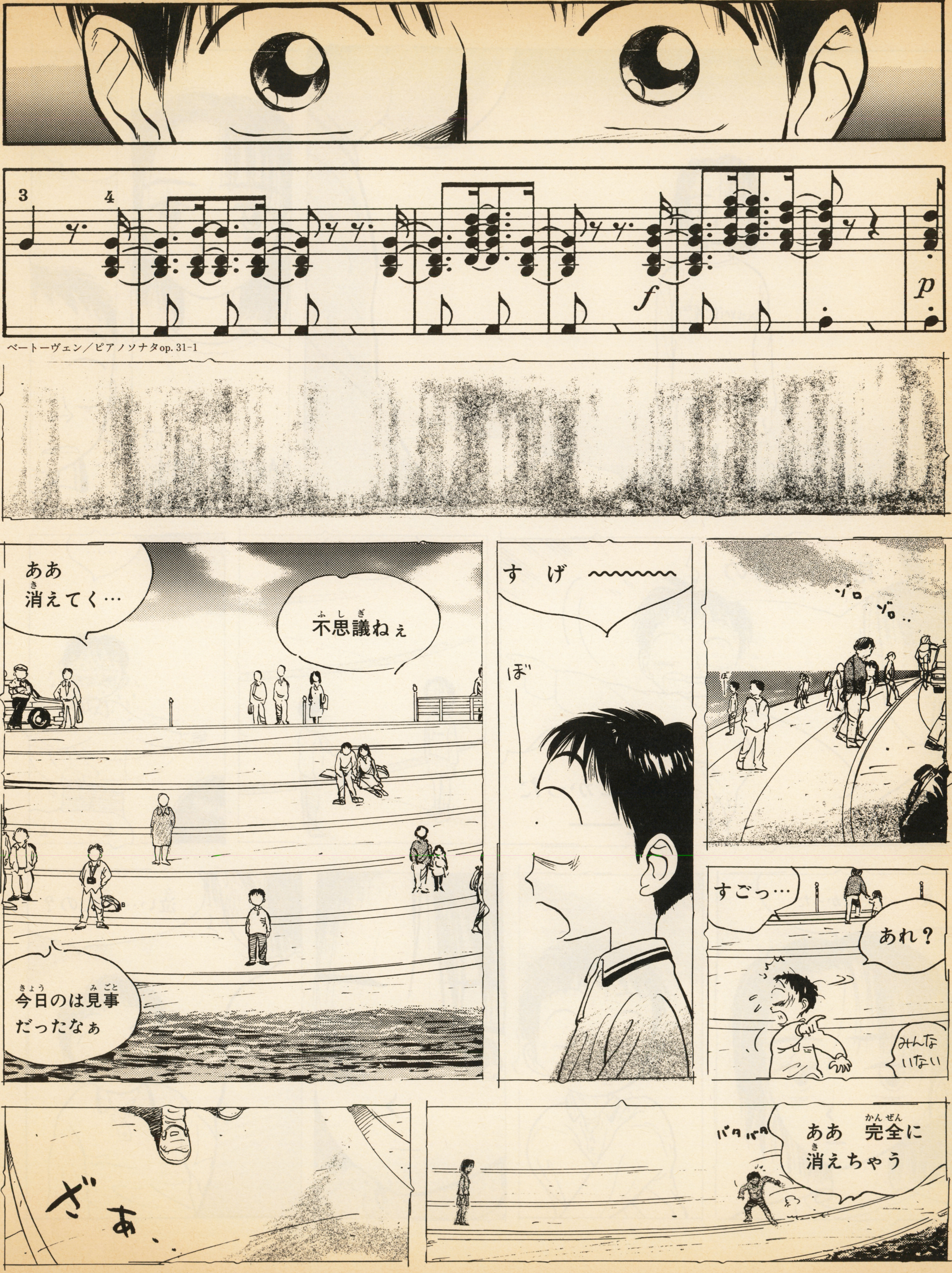
いいかァ
ボリ ボリ
もし！
やった者がいるなら 今 この場でなくても いいから——
戸村にだけでも 名乗り出て ちゃんと謝れ！ いいな
だとよ うるせぇ
…あー 変なついでに なってしまったがァ
実は戸村が お家の都合で 東京に引っ越すことに なった……
ざわざわ
え〜
え？ 何？何？
急な話だが 明日で最後と いうことになる
せっかくお互いに 同じクラスになった ばっかりだが——

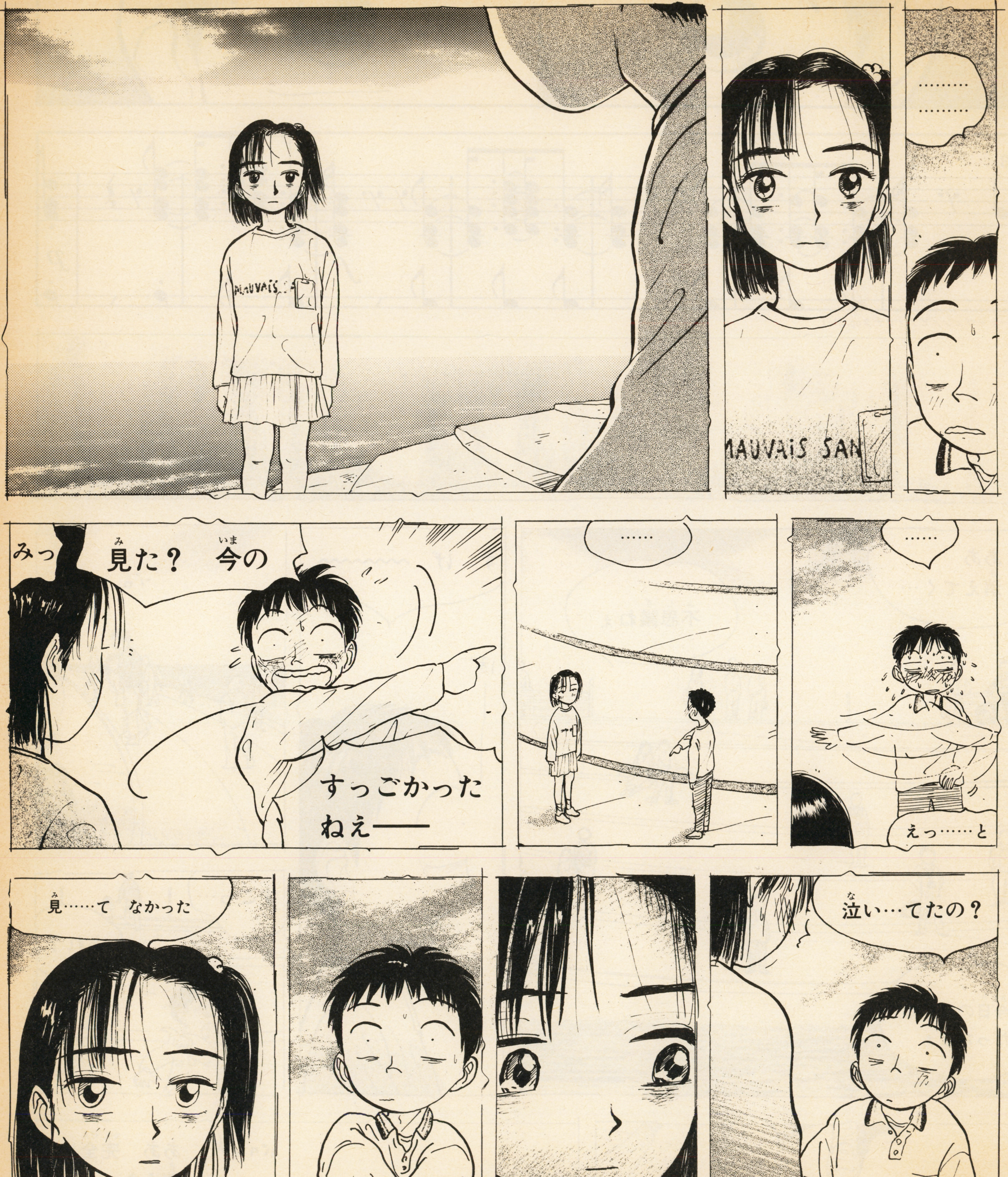

明日までに
見れるのかなァ
戸村さん
何がだよ
何がって…
蜃気楼
知らねーよ
え？
で　でも
戸村が
どーしたんだよ
ほっとけよ
....
ほっといちゃいけないと
思うのよ　やっぱし
あんた
態度悪いとか
言ってなかった？
蹴ったのよ　蹴ったのよ
だっていちばん下の段だし
絶対足でやったのよ
あっ　戸村さん！
一緒に食べよ
！
ねね
こっち
こっち
……
…あ
ど　どうぞ

──戸村さんって いつもパンだね
飽きない？
美味すぎる
コロッケパン
¥130
どうせあと2日よ
ま 東京行っても パンだけど
あの人 お弁当なんて 作らないだろうし ──作っても 食べたくないし
あの人…って？
お父さんの 新しい 奥さん
その人が こんな田舎 絶対やだって言うんで 私たちが東京に 行くの……
お父さん 優しいから
…………………………
今日 帰り ゲーセンな
な
とっときの 裏技 教えてやるよ
なってば
おい ヘラま
!?
ガシャガシャ


ダッ
おい
い　行かない
なっ……??
ガシャ
とてもドラマチックな
曲を　押さえぎみに
演奏することで…


フエローチェ……
te……フェルヴェンテ……熱烈に
……フィエロ……………勇ましく
……フレビル……………悲しげにみ
e……フレビル……………熱情をこめ
……フォコ………………新鮮に
sco……フレスコ…………軽快に
volo……フリヴォロ………悲しげに
nebre……フネーブレ……………優美に
razioso……グラジオーゾ………優美に
arante……ガランテ……………喜びに
Gaudioso……ガウディオーゾ……高雅
Generoso……ジエネローゾ………高尚
Gentile……ジエンティーレ……喜ん
……ジオコーゾ…………優美
こういうのを 芸術といいます
表面的でなく 本当にきれいな ものに 心は 感動するのね

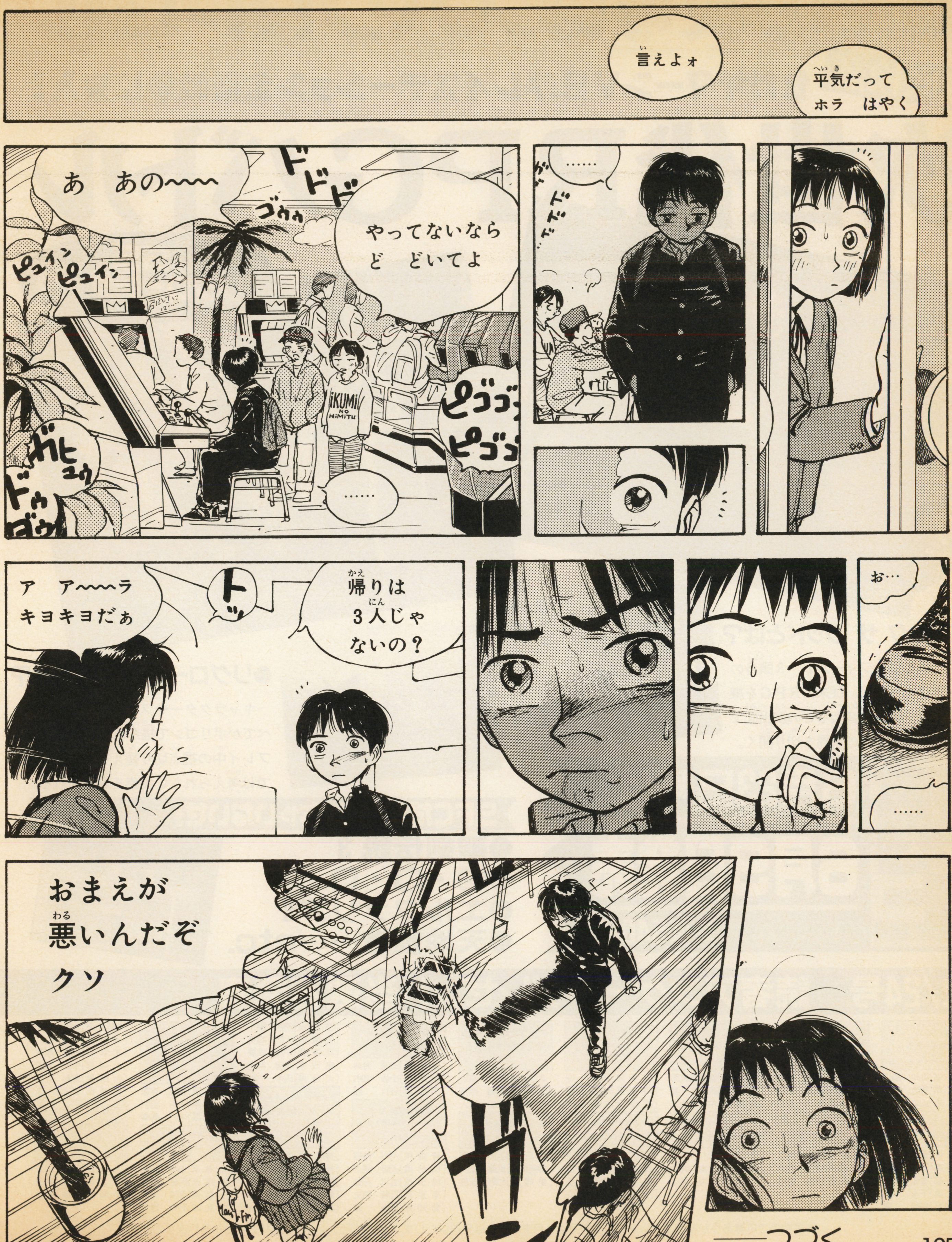

ベートーヴェン／ピアノソナタop. 31-1
3
4
f
p
すげ〜〜〜
ぼー
ああ消えてく…
不思議ねぇ
今日のは見事だったなぁ
ゾロゾロ…
すごっ…
あれ？
みんないない
ざあ…
バタバタ
ああ完全に消えちゃう



…………
………
みっ
見た？　今の
すっごかった
ねえ――
……
……
えっ……と
泣い…てたの？
見……て　なかった

そ…そっちこそ
……俺 江尻小だもん 創立記念日だもん
——あ 岩滝小
!
……何してんの？
!
泣いてない
……
だめだよ 泣いてちゃ ちゃんと見なきゃ——
な 泣いて ないっ！
めちゃくちゃ すごかった ぜ————
……
ざざぁ
も———ちょ~~~~
カンド————
なんもかんも ブッとぶよ

●読者の声は天の声。松本先生にお便りを!! 〒112-01 講談社 覇王編集部「15歳の蜃気楼」係まで



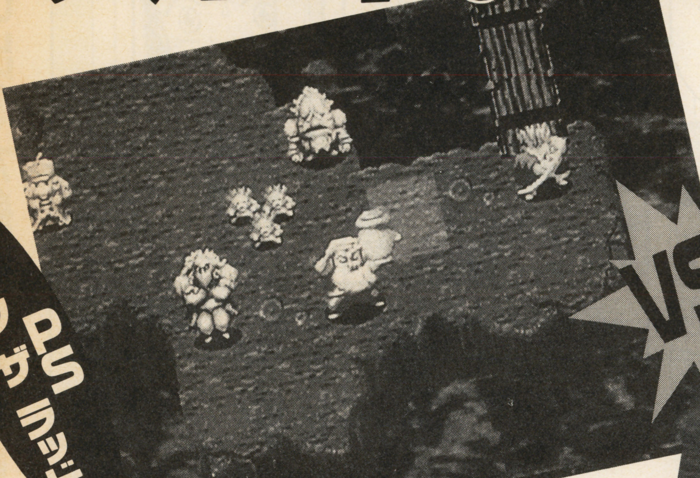
■ついに思い出した船岡。次号いよいよクライマックス!!

——つづく

覇王の次号はズバリRPG!!

徹底検証 セガサターンVS.プレイステーション全面戦争に突入!

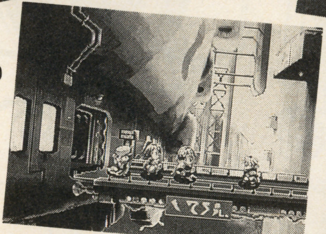
次世代RPGバトル



PS アーク ザ ラッド

VS.

SS リグロードサーガ



●アーク ザ ラッドとは?

見下ろし型のフィールド、3頭身のキャラクターなど、従来のRPGを継承しつつ、戦闘や音楽などの演出面で次世代機ならではの世界を切り開く。

●リグロードサーガとは?

キャラクターやフィールドなど、すべてがポリゴンで描かれた異色作品。プレイ中の視点切り替えなど、従来機では考えられない要素を取り入れる。

覇王

6月23日号は

6月9日発売

定価540円

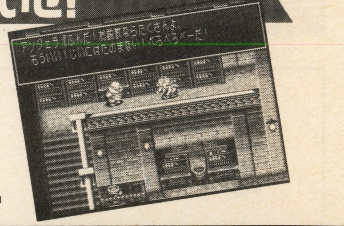
SFCだって負けちゃいないぜ!

●聖剣伝説3

●G・O・D

●エルファリアⅡ

●天地創造……etc.



2/24号 読者アンケートプレゼント当選者発表

PCエンジン DUO-RX 3人

[北 海 道]井口 勝之
[新 潟 県]藤牧 秀悟
[福 岡 県]山口 忍

フロントミッション 5人

[青 森 県]豊川 博巳
[岩 手 県]神原 利宗
[東 京 都]菅原 正
[三 重 県]下永 通
[鹿児島県]岩崎 寛

ドリフトキング土屋圭市&坂東正明 首都高バトル2 3人

[長 野 県]村上 晋也
[兵 庫 県]宮本 浩昭
[熊 本 県]村川 寿浩

スーパーファミスタ4 3人

[茨 城 県]長野 忠弘
[香 川 県]金子 貴英
[熊 本 県]木原 康博

FIGHTER'S HISTORY ~溝口危機一髪!!~ 3人

[千 葉 県]錦織雄太郎
[東 京 都]緑川 温
[長 崎 県]中村 一生

スーパーエアダイバー2 3人

[東 京 都]岡 智紀
[兵 庫 県]山本 純平
[岡 山 県]亀山 卓史

熱闘 ワールドヒーローズ2 JET 3人

[岩 手 県]大内 守
[埼 玉 県]坪井 学
[佐 賀 県]古賀 大介

リスター・ザ・シューティングスター 3人

[福 島 県]市川 隆
[東 京 都]植草 一也
[滋 賀 県]石井 裕介

ファイプロ女子 憧夢超女大戦全女vs.JWP 3人

[北 海 道]縣 直宏
[愛 知 県]斎藤 昭裕
[京 都 府]東屋 直人

愛・超兄貴 3人

[秋 田 県]近藤 正輝
[神奈川県]武蔵 稔一
[愛 媛 県]杉野 智良

姐~あねさん~ 3人

[岩 手 県]三浦 寿典
[石 川 県]小坂 知由
[兵 庫 県]谷口 誠

鋼鉄の騎士3 リバーシブルポスター 10人

[青 森 県]川村 佳照
[山 形 県]近野 陽治
[埼 玉 県]吉川 拓弥
[東 京 都]近藤 隆史
[愛 知 県]板垣 肇
[京 都 府]河内 聖一
[大 阪 府]大門 輝吏
[兵 庫 県]小西 由展
[鳥 取 県]遠藤 和也
[大 分 県]田中 誠

ラグナレック イメージソング 優加しおり サイン入りCD 5人

[神奈川県]長廻 達也
[神奈川県]小川 方典
[神奈川県]近野 太一
[静 岡 県]杉浦雄一郎
[和歌山県]真田 篤

スタートリング・オデッセイII 宮川泰 サイン入りCDアルバム 3人

[北 海 道]佐藤 克憲
[長 野 県]田中 宏明
[鳥 取 県]中村 寿幸

ウルトラマンボール 10人

[北 海 道]山根 弘嗣
[青 森 県]阿部 佳弘
[福 島 県]塚原 光美
[東 京 都]野口 雄大
[神奈川県]大橋 誠
[三 重 県]大串 祐士
[大 阪 府]佐藤 孝利
[大 阪 府]中田 真嗣
[兵 庫 県]東影 宣裕
[奈 良 県]五味本 涼

プリンセスメーカー1 赤井孝美&よこやまちさ サイン色紙 3人

[宮 城 県]若生 優
[東 京 都]中村 将通
[長 崎 県]久保 知雄

※多数のご応募ありがとうございました。賞品は6月末までには発送いたしますが、賞品によっては遅れる場合もありますので、ご了承ください。

初めての人から総理大臣まで

SIM CITY 2000

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR

首都開発計画書

SFC ■イマジニア ■1万2800円〔税別〕 ■5月26日発売
■シミュレーション ■16M＋256KRAM

自分で街を造る楽しみが味わえる『シムシティ』の最新作がついに登場。今度の市長は何かと大変だ～！

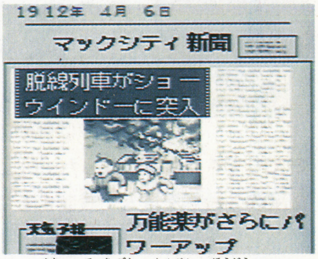
新市長さんイラッシャ～イ!!

『シムシティ2000』は、人口1000万人の都市を造ることを最終目的とするシミュレーションゲームだ。といっても、そう簡単には街の住人を増やせるわけではない。前作と同じく家や工場を効率よく建設するのはもちろんのこと、新しく加わった条令などをうまく使いこなさないといけなくなっているぞ。

▲人口1000万人都市を造るのが最終目標。といっても自由度は高いけど。

▼うまく条件さえ整っていれば、大きなビルだって建設することが可能なのだ。

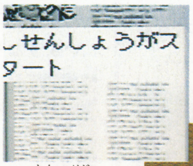
▲突然、災害が起きてしまっても、あせってはいけない。素早く対応を。



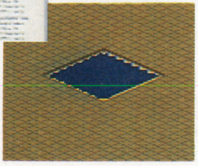
▲街の出来事は新聞で報道される。たまには頭が痛い記事も……。

フリーマップ

このフリーマップは、誰もいない空白の土地から街を造っていくモードだ。全部で6種類用意された土地を選び、1900年、1950年、2000年、2050年の好きな時代からゲームを進められる。特に2000年以降の時代でプレイすると、現在にはない建築物も登場するぞ。



◀フリーマップは好みの土地で一から街を建設できるのが魅力。



▶特に初めてプレイする人はこのモードをお薦めする。

シナリオモード

1000万人都市を建設するという以外目的のないフリーマップと違い、すでに造られている街を使って設定された目標を達成させるのがシナリオモードだ。難易度別に用意された5種類から自由に選んでプレイできる。ちょっと難しく、上級者向けといえるぞ。

それいけマックシティ物語

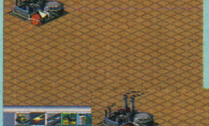
1900年 1月 晴れ
僕が今度マックシティの市長に決まった「ふーちゃん」である。とはいっても何から始めたらよいかまったくわからないけどネ。まずは電力設備を整えなきゃ。

今回のマックシティはフリーマップで1900年からゲームをスタートすることにする。まずは街の名前と市長名を入力しよう。

まずは

街の基盤を造る

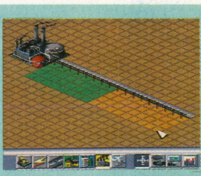
まず、絶対に必要なのが電気。これがないと街がまったく機能しないので注意。次に道路、家、工業地の順番で設置していこう。



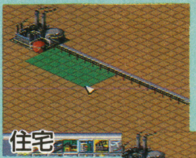
◀最初に発電所と電線を建設する。

▶次に電線に合わせて道路を設置。

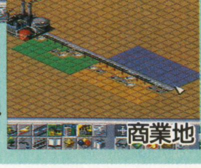
工場



▶働く場所は発電所のすぐ脇に大きめに建設しておく。



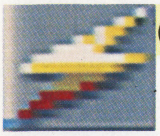
◀やっぱり住むところは道路の近くにないと不便だ。



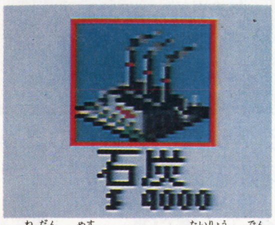
▶経済も発達するよう、きちんと商業地も建設しよう。

全ツールを知ることが名市長への近道だ！

電力 都市生活の重要な基本



発電所は石炭、水力、石油の3つが基本。時代が進んでいくと、原子力やソーラー発電などが加わるのだ。

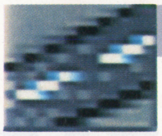


▲値段が安いわりには大量の電気を発電するが公害が多い。

▼値段が安く反永久的に電気を造る。ただし、電力が少ないのが難点だ。

▲石炭よりは公害が少ないが、値段は高い。最初はこれひとつで大丈夫。

道路 渋滞を考えた街造り



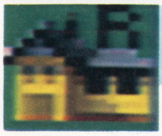
通常の道路とトンネルが最初の交通手段。また、渋滞を少なくするようにバスを走らせることもできるぞ。

▲街が大きければ大きいほど渋滞問題は深刻。よく考えて！

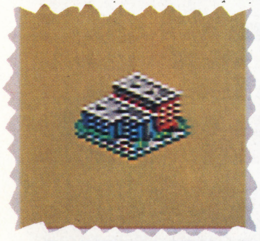
▶時代が進めばバスを運行できる。渋滞もこれで多少は減ってくるぞ。

◀マップの端まで繋ぐと隣街に通じる道路を建設できるようになるのだ。

住宅地 夢は立派な一戸建て



前作とは違い、住宅地の大きさは自分で大きくも小さくもできるようになった。また、高密度と低密度の2種類を選んで設置することも可能。

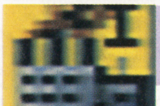


◀▲住宅の基本はマンション。狙うは高級。

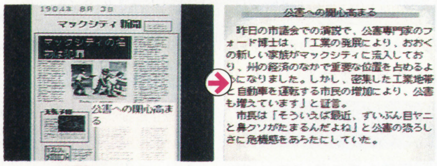
▲なぜかいちばん最初は住宅地に教会が建つ。

▲高級建築物がたくさん建つと気分はリッチ。

工業地 働く場所を考えて



街の人々が働く場所がこの工業地だ。これがないと街の人口はけっして増えないが、公害の元にもなる。うまく場所を考えて設置すること。



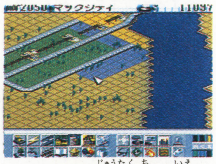
▲工業地が遠いと住民は不満をいう。でも近いと公害が……。

▶産業によって工業地は微妙に変化する。ときにはこんな謎の工場も。

商業地 財政の基本はココにあり

人口が増えると自然と必要になってくるのが商業地。実際の街とおなじように、交通の便がよいと人が集まりやすい。やはり住宅地の隣に。

▲オフィスビルが大きいようなら期待は大。



▲まずは住宅地に家が建ちはじめたら設置。

▲会社以外にもこんなお店もできてくるのだ。

▲徐々に大きくなりビルも建ちはじめてくる。

1902年　2月　快晴

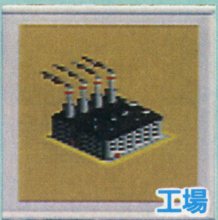
街の基本がある程度完成し、時間を進めると少しずつではあるが人口が増加してきた。私もそれに合わせてどんどん建設物を設置していく。住民の欲しいものを優先させているので評判は上々だ！

街が大きく！

街の基盤を造り、そのまま時間を進めていくとどんどん建物が建設されていく。住民の欲しがるものを建設するのがコツだ。

▲最初は小さい建物ばかり。

◀あの何もなかった土地にこんな巨大なビルが！



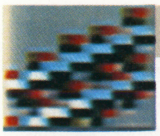
▶工場だってこんな立派な建物になっているぞ。

◀人口が増えてきたら少しずつ街を広げていく。一度にたくさんはダメ。

▶工場と街を近づけないように。でも道はきちんと繋ぐこと！

◀地下を見て水が各場所にきちんと通っているかを確認することが必要。

鉄道 大量輸送で渋滞解消!!

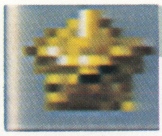


大量に人々を輸送でき、しかも渋滞の起こらないのがこの鉄道施設。ただし経費がかかるのが難点だ。

◀大量の人を運べるが、経費がかかるのが難点だ。

◀時代が進んでいけば地下鉄だって運行するのだ。

警察 犯罪都市化を防げ!!



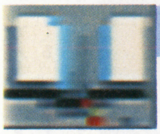
街が大きくなるにつれ増えてくるのが犯罪。これを防ぐのが警察署だ。町中に点々と配置するのがコツだ。

▲街が大きくなればなるほどこの警察署の必要性も増してくる。

◀まずはマップで犯罪の多い場所をチェックする。白い区画が多発地域。

▶その場所に警察署を建設する。これで確実に犯罪の数は減ってくる。

学校 これがないと……



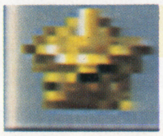
技術を進歩させるためにぜひ必要なのが学校。250という値段の割にはかなり重要な施設といえるぞ。

▶最初建設したばかりのころは学校に入る人の数も少ない。当然だけど。

▲学校の隣に公園を設置。別に意味はないが遊び場は造りたい。

◀小学生の時点で代数を教わるとはなんて進んだ教育なのだろう。

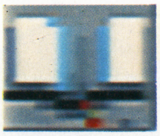
消防署 災害対策は素早く!!



火事などの災害が起きても消防署さえあれば被害は少なくてすむ。警察と一緒に早めに設置すること。

▲災害が起こってからでは遅すぎ。初めから建設しておきたい。

大学 遊ぶところではありません



基本的には学校と同じ役割を持つ。値段に見合った役目を果たしてくれるのでぜひ建設したい。

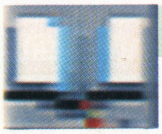
ビューリッツァー賞

学生時代には「ハゲてデブになるで賞」を受賞したナイジェル氏が、ビューリッツァー賞を受賞した。生まれたときからマックシティに住んで、マックシティの学校に通ったナイジェル氏は、「学校の勉強がこんなに役立つとは思いませんでした。マックシティの学校に感謝する気持ちでいっぱいです」と語っている。

市長も出席する祝賀パーティーは明日午後5時からはじまる。

スゲー!!

博物館&図書館 ゆとりのある生活



この2つが建つと住人の知能レベルが高くなり、犯罪が少なくなる。図書館は500、博物館は1000で建設できるので、資金に余裕ができたら設置するように。

◀街が大きくなるにつれ、本の数もどんどん増えてくるのだ。

1903年 2月 くもり

街が大きくなって住民も増えたのだが何か足りないような気がする。最近少しずつ犯罪も増えてきているし……。そうだ! 図書館と博物館を建設することにしよう。これでさらに人口が増えること間違いなし。

公共施設を造ろうよ

よく忘れてしまいがちなのが公共施設。警察署と消防署はすぐに建設するのは当然だが、図書館なども資金をみて設置を。

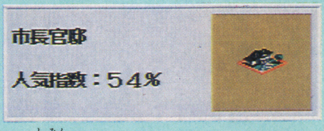
▲次はゆとりのある生活を目指す。

▶学校が建設されるとわずかであるが犯罪が減る。

◀図書館や博物館は資金にゆとりができてから。

そして…

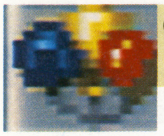
ついにマックシティの人口が3000人を超えた。プレゼントとして市長官邸が建設されることになった!



▲市民のみんなからやっともらったプレゼント。さてどこに建てよう。

マックシティの人口

3450人



娯楽施設 緑のある生活がしたい!!

この娯楽施設を建設することによって、街の魅力が上がるので、街の人口が増えるのだ。それぞれの施設は、街が大きくなるにしたがって住民から要求される。公園は少し公害を減らすぞ。

◀小さな公園はちょっとあいたスペースに建設するのがお薦め。住宅と工業地の間とか。

◀大きな公園を建設すると周りの土地の値段が上がり、街の美しさを高める効果がある。

マックシティを美化せよ

マックシティの市民は、大きな広葉樹の下でピクニックをしたり、近寄ってくるライオンにエサを上げたり、緑のなかをぬうように走る小道で自転車に乗ったりすることを夢見ている。

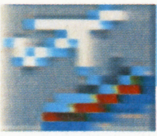
工場や住宅ばかりでなく、公園も都市にとって欠かすことのできない存在なのはたしか。環境を守るためにも少しずつ公園を増やしていくことが望ましい。

◀街が大きくなってくると住民が新聞で訴えてくる。別に無視して建てなくてもいいが。

▲マリーナは当然のことながら水辺にしか建設できないのだ。

▲動物園を建設すると、観光が発展する効果を持ち合わせている。

▲地元にスポーツチームができることで住民が離れなくなる。



港湾施設 大都市には欠かせない

港は人口が1万人を超えると、空港は1万5000人を超えると必要になる。港は工業を発展させることができ、空港は商業を発展させる効果がある。人口に合わせて少しずつ増やすのがベストだ。

◀人口が1万人を超えると必要になってくる。建設すると工業がかなり発展するぞ。

◀空港が建設されれば大都市の仲間入りをしたといえる。商業が活発になってくる。

7つの災害に注意せよ!!

『シムシティ2000』には火災、洪水、たつまき、地震、モンスター、台風といった7種類の災害が用意されている。せっかく造った街も災害が起こるとすぐにボロボロになってしまう。こうならないためにも、消防署を早めに設置しておくこと。もちろん災害はオフにすることも可能だ。

▲ゲームスタート時に災害はオフにできる。まずはこれで慣れよう。

1904年　8月　雨

最近どうも鼻水がたれてくる。風邪かな？　と思ったがどうやら公害のせいらしい。病院に行こうと思ったが道路は大渋滞。市民の苦情も多くなってきた。この問題をどうやって切り抜けるかは私の腕しだいだ。

渋滞＆公害発生!!　どうやって切り抜けるか？

街が大きくなって最初にぶつかる問題がこれ。渋滞は道路が1本だけだと起こりやすく、公害は工場から。さてどうする？

3時間ピザ

宅配ピザチェーンのひとつが、もう約束が守れないということで、内容を変更することにした。以前は30分以内にピザが届かなければ無料になると約束していたピーターズピザは、「時間に関係なく代金をお支払いください」ということにしたのである。

「あの保証のおかげで大赤字ですよ！」と、社長のピーターズ氏が叫んだ。「他の都市では、30分以内で楽勝なんですが、マックシティではぜんぜん無理ですよ。きのうは159枚も無料ピザを届けましたよ」

▲この事態をどう切り抜ける？

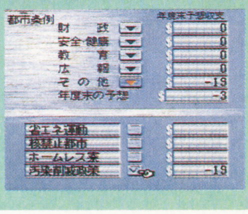
1 渋滞はどうする？

資金に余裕があるのなら鉄道を造ってしまえばよい。あまり資金に余裕がなければバスを。これだけでも大きな違いがでてくるハズ。

2 公害は？

公害問題はかなり深刻。公園を増やすとか、産業を減らすしかない。この方法は人口が減ってしまうという欠点があるが……。

◀鉄道を走らせる資金がなかったらバスを走らせよう。



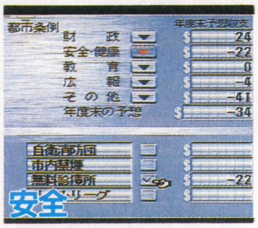
◀公害を減らす条例があるが、産業に悪影響が。

内政もきちんと把握するのだ!!

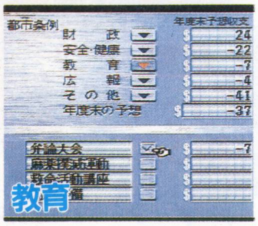
条例

たくさんの種類がある

都市条例は、大きく5つに分かれている。消費税やギャンブル公認などの財政条例。市内を禁煙にしたり無料の診療所を造る安全・健康条例。救命活動講座や周辺警備を進める教育条例。街をキレイにしたり、カーニバルを開催したりする広報条例。そしてそのほかとして、省エネ運動や公害を少なくする条例などがある。これらをうまく使い分けて、住みやすい街を造っていくようにしよう。



◀無料診療所を造って住民の健康を気遣おう。



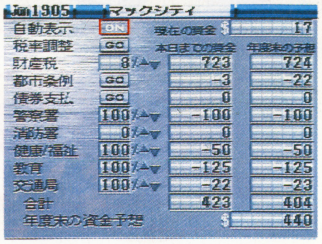
◀弁論大会をおこなうこともだってできるのだ。

その他 ▲省エネ運動や核禁止都市にする、ホームレスのための寮を造る、汚染を減らすなどの4種類。

予算

切り盛りするのが大変

街に入ってくるお金は、ほとんどが住んでいる住民からの税金である。ゲームをスタートした時点では税率は7%に設定されているが、これは自由に変更することが可能。もちろん、アップさせようとすると住民からはブーイングが起こり、人口も増えなくなってしまう。また、警察署や消防署、学校、鉄道などに対してかかる経費は減らすこともできるが、緊急のとき以外はやめたほうがよい。

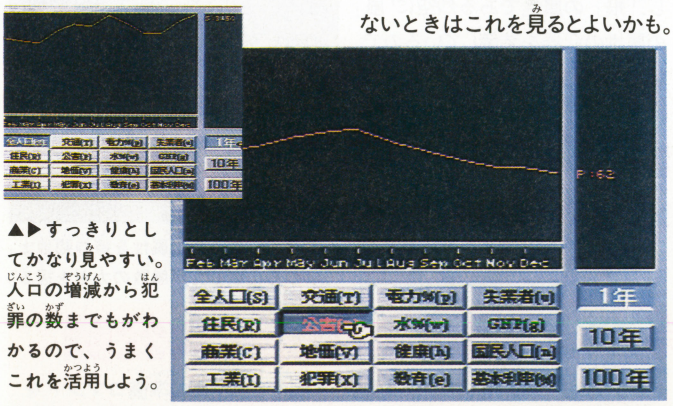


▲税金を増やせば文句が、減らせば市民が喜ぶ。資金に合わせて増減を。

グラフ

データ派にピッタリ!

このグラフを見ると、街の人口がどうなっているか、土地の値段、公害の状況などが一目でわかるようなっている。住民があまり増えないときはこれを見るとよいかも。

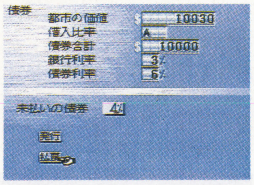


▲▶すっきりとしてかなり見やすい。人口の増減から犯罪の数までもがわかるので、うまくこれを活用しよう。

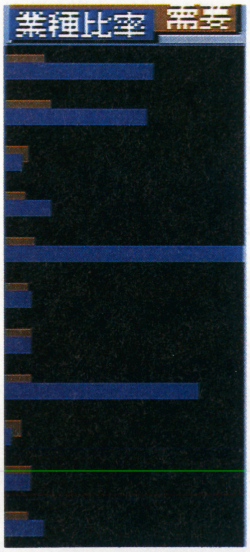
産業

街に合った産業を

産業は全部で11種類用意されている。ここで産業別に税金を増やしたり減らしたりすることが可能だ。当然、税金が増えるとその産業は発展しないので注意したい。公害の多い産業はなるべく減らしていきたい。



◀この画面で市民から資金を借りることができる。



◀棒グラフの茶色いほうが住民の必要としている量、青が全産業に対する割合を示している。なるべく茶色を多くしたい。

2010年　8月　晴れ

な〜んにもない土地に巨大な街ができて100年以上がたつ。うまく街を発展させたので住民の寿命もかなり延び、私もまだまだ元気。ところで人口が12万人を突破したところで何かプレゼントがあるらしいが……。

安定した街造りを!!

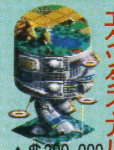
人口が12万人を超えると4種類の完全環境都市"アルコロジー"を建設できる。中では数万人が生活できる夢の建物なのだ。

▲ここも今では立派な街となった。

プリモス・アルコ
▲$100,000
人口·55,000

森のアルコ
▲$120,000
人口·30,000

ダルコ
▲$150,000
人口·45,000



エクソダス・アルコ
▲$200,000
人口·65,000

そして……

スタートしてから100年以上たっても、1000万人の街を造るのはかなり難しい。それでも街は順調に成長し続けているのでもう少しで突破できそうだ。やはり基本は住民のことをいちばんに考えた街作りにすること。今度は君の番だ。

マックシティの人口

9128310人

Software copyright 1993/1995 MAXIS, INC., Will Wright and Fred Haslam. All rights reserved worldwide.
SNES VERSION:(C)1995 Imagineer Co, Ltd.
SNES VERSION:(C)1995 HAL Laboratory inc.

裏技から最終決戦までを一挙大攻略!!

新SD戦国伝 大将軍列伝

攻略チャート第3弾

SFC ■ベック ■定価9800円〔税別〕 ■発売中
■シミュレーションRPG ■12Mビット+SRAM64KRバッテリーバックアップ

『新SD戦国伝』のクライマックスまでの攻略ポイントと超強力な裏技を紹介！ これでキミもエンディングが見られる！

前号、前々号と『新SD戦国伝』をチャートつきで攻略してきたけど、それもついに今号がラスト。無敵コマンドや、「覇王」でしか読めない最新スクープも加えて、これで『新SD戦国伝』のすべてがキミのものになる！

第15章からエンディングまでをチャート式攻略ポイントチェック

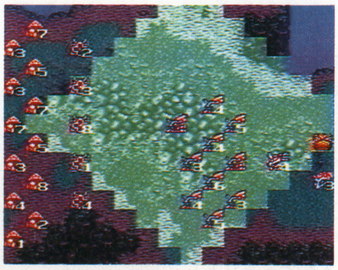
今回紹介する15章からあとのストーリーはほとんど一本道を進んでいく。しかし、最後の特別合戦に参加するためには、本編シナリオを含めた47本以上のすべての特別合戦をクリアしていなければならないなど、それまでの経過が非常に重要になってくるのだ。

チェックポイント ピック・アップ

第16章：敵の属性は「飛」——烈空を活用しろ

ここでの敵、空魔忍軍団は空を飛び移動する「飛」の属性を持つ敵がメイン。さらに、山頂の地形は地上を移動するユニットの移動力を減少させるものが多い。これに対し、「飛」の属性である烈空に「風」の属性の武器を装備しているので、戦いを有利にできるぞ。

▶空魔忍軍団の紅一点、翔妃を倒せ。


▲この大群は「空」の属性を持つ翔狼士。こいつらの倒し方が勝敗のカギを握る。

新生闇軍団の野望を砕け! 前号までのあらすじ

◀第7章で新生闇軍団にさらわれてしまった！

轟天頑駄無の命により、新生闇軍団との戦いを続ける烈光、烈破、烈空らの一行。彼らの当面の目標は、さらわれた轟天の娘、姫天を助け出すこと。しかし、その彼らに次々と襲いかかる新生闇軍団の刺客と、数々の卑劣な罠。はたして、戦いのゆくえは？

攻略チャート

前号第14章から

15 魔流連山中
↓
16 魔流連山頂
↓
17 高蘭土村
↓
18 千尋の谷
↓
19 龍鳴寺
↓
右ページ第20章へ

二手に別れて行動だ
第18章の前に、軍団は自動的に二手に別れる。しかし、この章では、2人のどちらかが倒されると即ゲームオーバーになるので注意しなければならない。

新たに4人が参戦
第18章をクリアすると武者頑星刃が、さらに第19章をクリアすると、雷刃頑駄無、蒼龍頑駄無、紅龍頑駄無の3人が仲間に加わってくれるぞ。

スクープ 無敵の裏技大公開

まず、第1章でカーソルを変幻に合わせて「L+R+←+Y」を押そう。この準備コマンドを入れないと裏技はつかえないぞ。

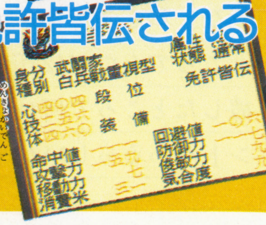
①烈光が無敵になる

カーソルを会話に合わせ「L+R+↑+X」を押すとその合戦の間、烈光（弓銃壱、新生大将軍）は全攻撃を回避する！

▶この状態でコマンドを入力しよう。

②弓銃壱、烈破が免許皆伝される

待機にカーソルを合わせ「L+R+↑+Y」を入力しよう。第1章では弓銃壱が、第18章では烈破が免許皆伝されるぞ。



▶免許皆伝後のステータスの最大値。

©創通エージェンシー・サンライズ
©創通エージェンシー・テレビ朝日 協力／講談社・月刊コミックボンボン
©BEC1995

攻略チャート

左ページ第19章 から

- 20 舞鳥峠
- 21 犀の河原
- 悪悪殿村
  - イ 月見ヶ原
  - ロ 幽鬼ヶ原
  - ハ 暗黒軍団の砦
- 22 悪無覇域夢山1
- 23 悪無覇域夢山2
- 24 悪無覇域夢山3
- 25 白聖域谷
- 26 羅幻の森
- 裏史手亜村
- 27 宇域紅峠
- 28 神隠山
- 29 30 破亜民我夢の街
- ニ 闇の亜空間
- エンディング

3人の仲間が登場

第20、21章では、第18章の前に別れた烈光や百式たちが活躍する。この第20章をクリアすれば風刃頑駄無、翔破頑駄無、飛鳥頑駄無の3人が新たに仲間に加わってくれるのだ。

村の右へ進め

悪悪殿村に立ち寄れば、自動的に悪無覇域夢山と月見ヶ原への道が開かれる。ここを右に行けば特別合戦である月見ヶ原だ。無視して進んでも、第28章クリア後までなら戻ってこられる。

最後の戦力増強

この第24章では、頑駄無真駆参が仲間になる。彼が仲間にできる最後の戦士なのだ。自動で動く、真駆参大将軍を倒されないようにクリアをしよう。

姫天頑駄無救出

この神隠山で一行を待ち受けているのは炎魔軍団長、漸羅。捜索している姫天頑駄無は、こいつにとらわれているのだ。漸羅を倒して、姫天頑駄無を無事に取り戻せ。

最後の特別合戦へ

▶条件を満たしていると黒雲が出現！

第24章

誕生!! 新世大将軍

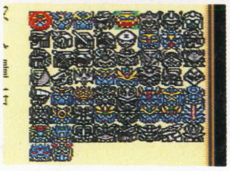
第24章をクリアすると、烈光は新世大将軍へと出世する。しかし、これ以降は術法が使えなくなるので注意しよう。

◀新世大将軍だ。この形態では、地形の影響を受けにくい。

▼白兵戦重視の神馬凰の形態に変幻する。

シナリオ二 オールスターで出陣だ

それまでの合戦で条件をクリアしていれば、最後の特別合戦では仲間になったことがある武者が最大27名も追加される。とくに、頑駄無白龍大帝と頑駄無阿修羅王は使えるぞ。



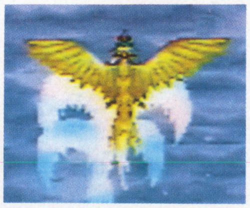
◀この人数を見よ。人選は慎重にしろ。

そしてひとつの戦いが終わる……

雰囲気抜群のエンディングは、最後の特別合戦を体験していなくても同じものが見られるぞ。ただ、その直前のエピソードが違うぞ。

▲新世大将軍は何を見つめるのか？

結晶鳳凰



◀飛翔シーン。実際に飛んでいるのを見よ。

SFCソフト『新SD戦国伝大将軍列伝』

30名にプレゼント

ベックの提供でSFCソフト『新SD戦国伝大将軍列伝』を30名にプレゼント。希望者はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ〒112-01 講談社 覇王編集部 SFC『新SD戦国伝ソフトプレゼント』係まで。6/30必着。発表は発送をもってかえさせていただきます。

速報『新SD戦国伝2 機動武者大戦(仮)』発売決定！
輝龍頑駄無プレゼント第2弾
20名に進呈!!

大好評の『新SD戦国伝 大将軍列伝』の発売が決定！ これを記念し、輝龍頑駄無の模型をプレゼントします。希望者はハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、〒112-01 講談社覇王編集部『輝龍頑駄無プレゼント』係まで。6/30必着。発表は発送をもってかえさせていただきます。

※読者プレゼントの抽選は雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞で当選されたかたは今号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

ウェルカム to 覇王国

GUEST No.15 雛形あきこちゃん

今回のゲストは表紙を飾ってくれた雛形あきこちゃん。TVやグラビアで大活躍だ。

「覇王」の撮影の前も後ろもお仕事のスケジュールがギッシリの雛ちゃん。毎日、とても忙しそう。

──TVドラマ『最高の恋人』に出演してるけど、演技することは好き？

あきこ　ええ、楽しいです。違う人になれるのは、すごく楽しい。今回の役は、なんか、ひねくれていて意地悪な女の子の役。そういう役をやってみたいと思ってたんですよ。

──チャレンジ精神旺盛ですね。ほかにはどんな役に挑戦したい？

あきこ　死んじゃう役をやってみたい。なんか、4、5人死んでもおかしくないドラマってあるじゃないですか。そんなドラマもいいですね。途中で殺されちゃってもいいです、12話中8話分ぐらい生きていれば(笑)。

──ゲームは好き？

あきこ　仕事で『バーチャファイター』を1回。結構、苦手なんですね。

7月にはファーストCDを出すという雛ちゃん。撮影の後は即行で歌のレッスンへ。この夏は、歌手・雛形あきこに注目っ！

プロフィール

生年月日／1978年1月27日
出身地／東京都　血液型／A型
T163・B83・W57・H85
趣味／絵、ピアノ
特技／日本舞踊(深水流)

撮影／中原英明
スタイリスト／ふるい りえこ　ヘアメイク／八幡雅治

プレゼントクイズ付

『なぞぷよ』の仕掛けを徹底解明！これでキミも“なぞぷよマスター”になれる!?

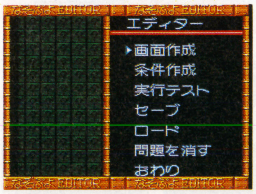
す〜ぱ〜なぞぷよ ルルーのルー

SFC ■バンプレスト ■9200円〔税別〕 ■5月26日発売
■パズル ■8Mビット＋バッテリーバックアップ

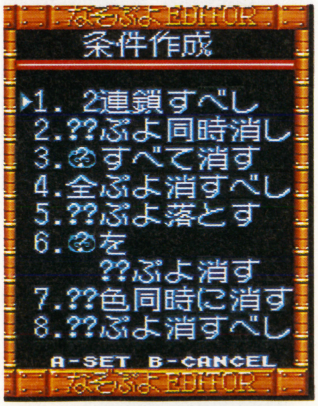
エディットモードで自分の『なぞぷよ』

前号に引き続いて『す〜ぱ〜なぞぷよ』の続報をお届けしよう。今回は、前回紹介できなかったエディットモードについて詳しく紹介していくぞ。

このエディットモードとは、自分だけの『なぞぷよ』を自由に作ることができるモード。『なぞぷよ』は全部で50問まで作ることができ、できた問題はセーブして取っておくことができるのだ。

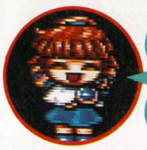


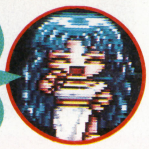
◀自分でも「なぞぷよ」を作れるぞ。



▲クリア条件は実に多彩。いろんなバリエーションが楽しめる。

©COMPILE 1995 BANPRESTO 1995





実際に『なぞぷよ』を作ってみよう！

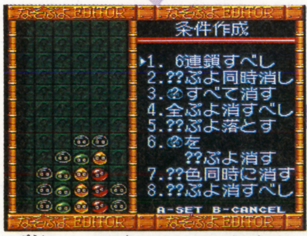
❶ぷよを配置する

▲設置できるぷよは7種類あるぞ。

❷出現ぷよを決める

▲NEXTぷよも自由に選べる。

❸クリア条件を決める



▲豪快なのが好きだから6連鎖！

❹テストしてみる

◀作った問題は、実際に仮プレイすることができる。

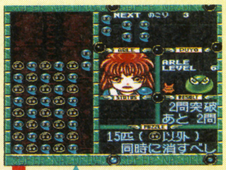
▲この問題で6連鎖は絶対に無理。問題に見合った条件を決めようね。

❺『なぞぷよ』完成

▲ただデタラメに配置して、デタラメに条件を付けただけでは『なぞぷよ』は完成しないぞ。何手か先までぷよの動きを読んでいくイメージトレーニングが大切なのだ。

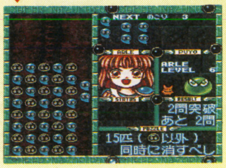
『なぞぷよ』豆知識

●「アルル編」「ルルー編」で『なぞぷよ』をプレイしている最中に、RボタンとLボタンを同時に押すとキャラの体力がMAXに回復するぞ。ただし、この技は1回のプレイで一度しか使えないので注意してね。



◀何回も失敗して、泣き顔のアルル。

RとLを同時に押す



◀ほらこの通り。後数回は遊べるゾ。

●「アルル編」「ルルー編」「連鎖への道」をそれぞれクリアすると、今まで解いてきた問題をエディットモード上にロードできるようになる。難問を加工して、さらなる難問にすることもできるぞ。

●オプションからメニュー画面に戻るときは、Lボタンを押せばタイトル画面を飛ばすことができる。

試ソフト験に出る『なぞぷよ』！傾向と対策

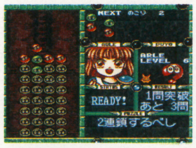
Lesson 1 連鎖するべし

『ぷよぷよ』と"連鎖"——この2つの事柄は切っても切れない間柄にある。それは『なぞぷよ』についても言えることで、本ソフトにも連鎖問題が多数用意されている。そこで、連鎖問題に関する対策をここで伝授していこう。

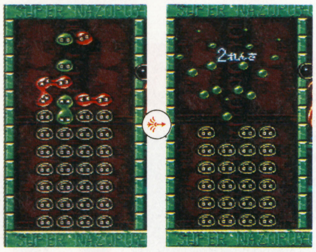
まず「〇連鎖するべし」という問題が出た場合、その連鎖数、仕掛けられたぷよの形、持ち駒（出現ぷよ）をしっかり頭に入れる。そして、最後の連鎖がどこで起こるかを推理すればいいのだ。後は逆算していけば、おのずと発火点（最初に起こす連鎖）がどこか見えてくるハズだ。

2連鎖するべし

まずは初歩的な連鎖。着目するのは、赤ぷよを発火点にして緑ぷよで終わらせること。

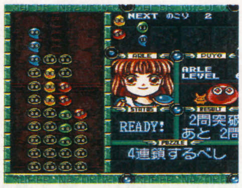


◀▼持ち駒の緑ぷよをどこに積むかがポイントなのだ。

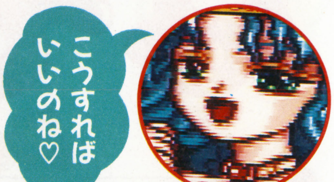


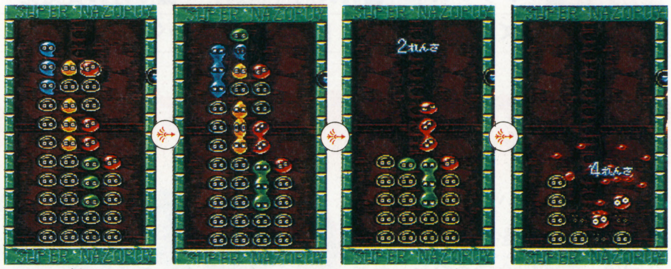
4連鎖するべし

階段積み（詳しくは下で説明）の基本が分かっていれば、わりと簡単な問題。青ぷよを発火点とし、赤ぷよを最後の連鎖と仮定して仕掛けを作っていけばいい。とにかく連鎖を作るには不用意に同じ色のぷよを4個くっつけないこと。



▶階段積みの応用問題。最後の連鎖は赤ぷよで起こるよ。

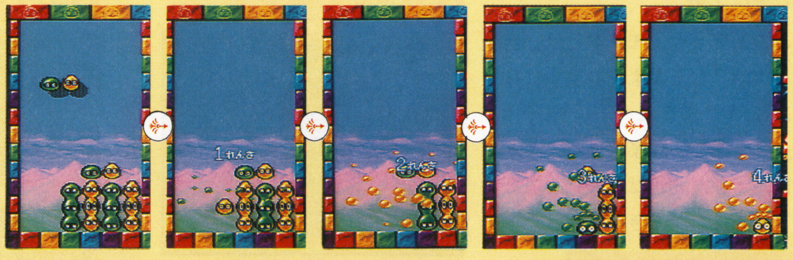




▲青ぷよを発火点にすれば、ほらこの通り。見事な4連鎖が起こるのだ。

連鎖の基本、階段積みとは？

"連鎖"の初歩的な技だが、この技を制すれば『ぷよぷよ』をも制覇できるというほど非常に重要なテクニックだ。この技の応用は実に多彩で、この原理が分かればもう怖いものナシ。決して4個の色がそろわないように、ぷよを1段ずらして積んでいくのがコツ。

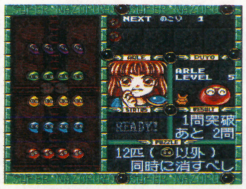


Lesson 2 同時に消すべし

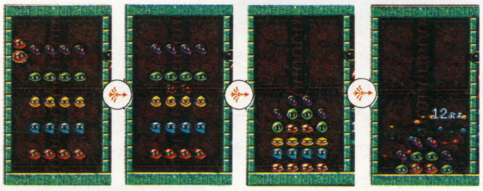
"同時消し"とは、2カ所以上の場所で同じ色のぷよを4個くっつけ、文字通り同時に消してしまうテクニック。この「同時消し」系列の出題傾向として、色数指定と匹数指定の2種類がある。どちらも基本は、どの色とどの色のぷよを消せばいいかを考えればいい。

12匹同時に消すべし

このまま普通に落とすと20個同時に消えてしまう。12個だけを同時に消させるには、どこかに持ち駒の赤ぷよをもぐり込ませればいいかを考えるだけでいい。ヒントは4×3＝12だよ。



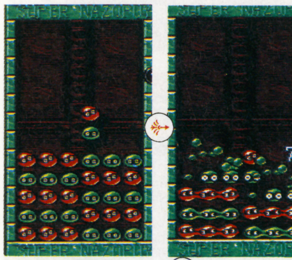
◀スタート直後、すべてのぷよは下に落ちてしまう。



◀ここにぷよを入れれば条件を満たせる。

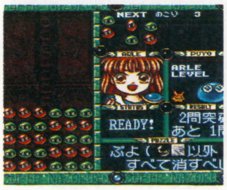
Lesson 3 すべて消すべし

フィールド上のぷよを、すべて消すという比較的簡単な系統の問題だ。しかし、持ち駒に限りがあるので、どこに落とすかという発火点が重要になってくる。

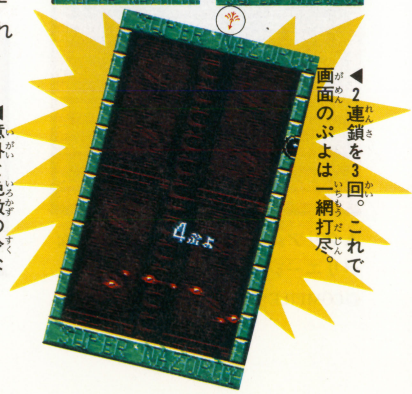


ぷよすべて消すべし

比較的簡単な問題だ。これは2連鎖を3回起こせることが分かればすぐに解けるハズ。



◀意外と色数の少ない問題は難問が多かったりするのだ。



◀2連鎖を3回。これで画面のぷよは一網打尽。

発売記念

『なぞぷよ』を解いてSFC用ソフト『す〜ぱ〜なぞぷよ ルルーのルー』をもらおう!!

ここで覇王からキミへ特別プレゼント。次に挙げる3つの例題にチャレンジしてほしい。しかし、このフィールドに落とせるぷよは1組だけ。何色と何色のペアのぷよをどこに落とせばクリア条件を満たせるかな？ 左ページで伝えたテクニックを応用すれば、簡単に解けるハズ。よ〜く考えてみてわかったキミは下の応募のきまりを読んでドンドン応募してね!!

「連鎖への道」からの出題

▲「連鎖への道」には“らっきょ”“ふくじんづけ”などのコースがあり珍問難問が50題用意されている。

例題 2

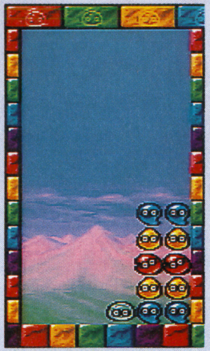
■3連鎖するべし

例題2は、ふくじんづけコースからの出題。階段積みの応用問題である。消えるぷよと隣合ったおじゃまぷよも消えることも忘れないように。(ヒント：スタート早々に緑ぷよ・黄ぷよ・赤ぷよは消えてしまう、これで1連鎖。残った紫ぷよを使って2連鎖を起こせばいいのだが、それには紫色のぷよと……。)

例題 1

■3連鎖するべし

「連鎖への道」らっきょコースからの出題。フィールド上には3色のぷよ。最後の連鎖がいちばん下の青ぷよだから、逆算していけば発火点のぷよが何色かすぐにわかるハズだ。(ヒント：普通サンドイッチって、中身から食べていくと外側のパンだけ残っちゃうよね。では、真ん中の赤ぷよを消すには……)



例題 3

■8連鎖するべし

これもふくじんづけコースからの出題。かなりの難問であるが、最初の発火点がわかれば後はスムーズに進むぞ。(大ヒント：右上から下、回り込んで左下から上へと連鎖させていけばいい。“む○○○色のぷよ”と“あ○色のぷよ”をどこに落とすかがポイントになってくるぞ)

応募のきまり

色えんぴつなどで答えを書き込んだ記入用紙（コピーでも可）を官製ハガキの裏に貼って、あなたの住所（郵便番号も忘れずに）・氏名・年齢・学年・電話番号を記入のうえ、

〒112−01
講談社　覇王編集部
「なぞぷよプレゼント」係　まで
お送りください。

例題『なぞぷよ』全問正解者の中から抽選で10名様に、ＳＦＣ用ソフト『す〜ぱ〜なぞぷよ　ルルーのルー』をプレゼント致します。締め切りは6月8日(消印有効)。問題の解答と当選者の発表は、7月7日発売の覇王で行います。

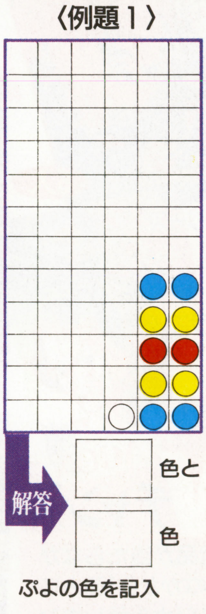
10名にプレゼント

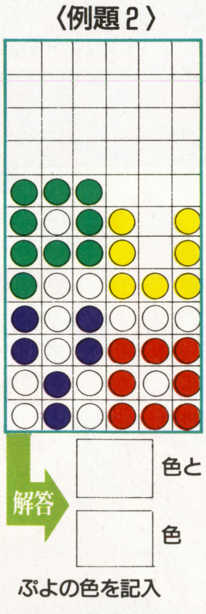
▶いっぱい「なぞぷよ」しようね。

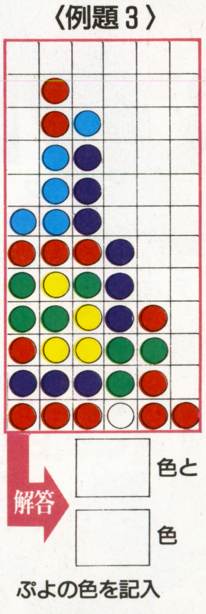
●例題『なぞぷよ』解答記入用紙

◀マス目に落とすぷよの位置を記入のこと。

キリトリ







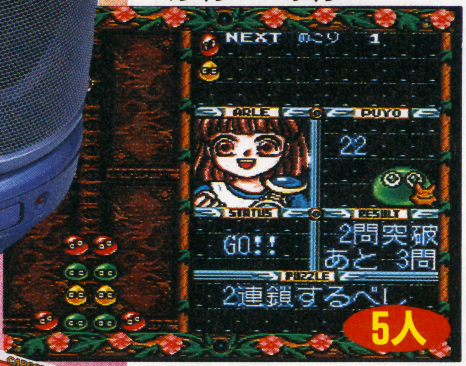
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、今号の他の懸賞に当選できない場合があります。

合計214人 チャンス拡大！ 覇王読者アンケート プレゼント

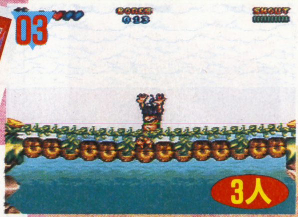
キミの要望に100パーセント応える覇王ならではのバリエーションだ！　夢見て暮らそうぜ、ベイビー

★121ページのアンケートに答えて、どしどし応募しよう。

01 メガドラ・メガCD内蔵ラジカセ 3人



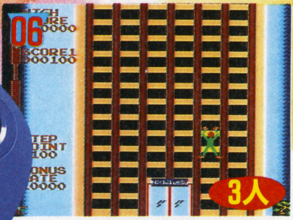
02 す〜ぱ〜なぞぷよ ルルーのルー (SFC) 5人



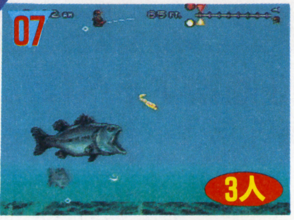
03 P・マン (SFC) 3人

04 グールパトロール (SFC) 5人

05 エルファリア2 (SFC) 3人

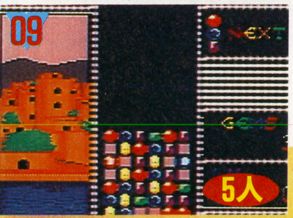


06 ニチブツアーケードクラシックス (SFC) 3人



07 バスマスタークラシック (SFC) 3人

08 ライトクルセイダー (MD) 5人



09 スーパーコラムス (GG) 5人

10 機装ルーガII (PC) 3人

11 RAYMAN (PS) 3人

12 ハンナ・バーバラ キャラクター人形(5体セット) 3人

13 ヴァンパイアハンター 設定資料 5人

14 フロントミッション CFビデオ 30人

15 3次元格闘ボールズ テレホンカード 5人

16 ターフメモリーズ ポスター 20人

17 ダブルドラゴン ポスター 10人

Wチャンス

希望の賞品が当たらなかった人のなかから100人に覇王オリジナルテレホンカードをプレゼントします。(種類は未定)。 100人

提供／ケムコ(⑬)　ビクターエンタテインメント(⑭)　ハドソン(⑮)　日本物産(⑯)　アルトロン(⑰)　セガ(⑱、⑲)　NECホームエレクトロニクス(⑩)　UBIソフト(⑪)　マジファクト(⑫)　カプコン(⑬)　スクウェア(⑭)　メディアリング(⑮)　ベック(⑯)　テクノスジャパン(⑰)　※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、今号の他の懸賞に当選できない場合があります。

50円

切手をはって
ください。

郵便はがき

101-91

東京都千代田区神田郵便局私書箱32号

講談社　覇王編集部

6/9号

読者プレゼント係

〒	□□□-□□	☎	（　　）
住所			
氏名		性別	男・女（○してください）
職業（学年）	①小学生　②中学生　③高校生 ④短大生　⑤専門学校生　⑥予備校生 ⑦大学生　⑧会社員　⑨自営業 ⑩フリーター　⑪その他（　　　　）	年齢	歳
	（あてはまる番号を右の空欄に記入してください）		（学年）年
ほしいものの番号を1つだけ書いてください。			

（きりとりせん）

覇王　アンケートはがき

1 おもしろかったものは？

2 興味を感じるゲームは？

3「新作覇王国」のゲーム紹介については？

4「覇王戦隊インプレンジャー」については？

5 信頼しているインプレンジャーは？

6『ドラゴンクエストVI』に期待しているのは？

7 もっともほしいゲーム機は？

8 ページを増やしてほしいゲーム機は？

9「山口紗弥加のゲームファンタジア」については？

10 覇王でエッセイを書いてほしい有名人やタレントは？

（　　　　）

11 6月23日以降に発売されるソフトの中で、あなたがほしいものは？

ソフト名	メーカー名	機種名

12 覇王編集部にひとことお願いします。

ご意見やご感想、なんでもOK！

希望する賞品の番号と選択式のアンケートの答えは、番号で枠の中に記入してください。

（きりとりせん）

豪華賞品をGETせよ! 覇王 読者アンケート

当選者の発表は、9月1日発売の「覇王9／15号」で行います。

締め切りは6月8日(当日消印有効)です。

1 この号でおもしろかったものは何ですか？ 次のリストから4つ選んでください。

①王立情報局
②HAOHAOヒットチャンネル
③餓狼伝説3隠しコマンド発表！
④特集／エニックス新RPG伝説誕生!!
⑤王立ドラクエ調査団
⑥聖剣伝説3
⑦新作覇王国
⑧覇王読者モニター
⑨覇王戦隊インプレンジャー
⑩名作らいぶらりい
⑪コラム（和田・渋谷）
⑫ゲーム虎の穴
⑬マンガ／ゲーマー父ちゃん
⑭インフォメーションアラカルト
⑮マンガ／笑激バトルズ
⑯サターンの夏がやってきた!!
⑰セガサターン一直線
⑱マンガ／15歳(ビット)の蜃気楼
⑲シムシティ2000
⑳新ＳＤ戦国伝　大将軍列伝
㉑ウェルカムto覇王国
㉒す～ぱ～なぞぷよ　ルルーのルー
㉓マンガ／しりももＳＨＡＫＥ
㉔マンガ／愛のコンティニュー
㉕ぬくぬく倶楽部
㉖ＰＳ夏の強力ソフトを斬る！
㉗ＰＳネットワーク・ターボ
㉘特集／広井王子&レッドカンパニー　ゲーム革命宣言
㉙ヴァンパイアハンター
㉚風雲黙示録
㉛佐竹雅昭の覇王塾
㉜３ＤＯの森
㉝マンガ／苺タイムス
㉞究極テクニック　覇技
㉟山口紗弥加のゲームファンタジア
㊱ＡＴＴＡＣＫ!!　超新作
㊲巻末緊急特報
㊳ゲームソフトカレンダー
㊴付録／覇技大全〈上巻〉
㊵その他

2 この号で扱ったゲームのなかであなたが興味を感じるものは何ですか？ 次のリストから3つ選んでください。

①餓狼伝説3
②天地創造
③ミスティックアーク
④ドラゴンクエストVI
⑤聖剣伝説3
⑥ニチブツアーケードクラシックス
⑦グールパトロール
⑧ラプラスの魔
⑨Ｐ・マン
⑩バトルタイクーン
⑪機装ルーガII
⑫ステラアサルト
⑬ライトクルセイダー
⑭完全中継プロ野球　グレイテストナイン
⑮メタルジャケット
⑯パチンコ連チャン天国　スーパーCRスペシャル
⑰ウォーロック
⑱バトルモンスターズ
⑲ベースボーラー
⑳ニチブツマージャン女子高名人戦
㉑ナイトストライカー
㉒川のぬし釣り2
㉓パンツァードラグーン
㉔ＧＲＡＮ　ＣＨＡＳＥＲ
㉕魔法騎士レイアース
㉖バーチャストライカー
㉗実況パワフルプロ野球'95 開幕版
㉘シムシティ2000
㉙新ＳＤ戦国伝　大将軍列伝
㉚す～ぱ～なぞぷよ　ルルーのルー
㉛アーク　ザ　ラッド
㉜3×3ＥＹＥＳ～吸精公主～
㉝ときめきメモリアル
㉞機動戦士ガンダム
㉟藤丸地獄変
㊱ＰＨＩＬＯＳＯＭＡ
㊲ウィザードリィVII
㊳Beyond the Beyond
㊴プリンセス・ミネルバ
㊵空想科学世界ガリバーボーイ
㊶エルファリア2
㊷銀河お嬢様伝説ユナ2
㊸スーパー原人2
㊹ヴァンパイアハンター
㊺風雲黙示録
㊻デイドラス
㊼豪血寺一族2
㊽QUOVADIS
㊾超兄貴～爆烈乱闘篇～
㊿百物語ほんとうにあった怖い話
51 V-テトリス
52 風来のシレン
53 ワールドアドバンスド大戦略

3 「新作覇王国」のゲーム紹介についてお聞きします。次のなかから2つ選んでください。

①ゲームジャンルを色分けしたのが便利だ
②ゲームジャンルを色分けしたのはあまり意味がない
③もっと細かくジャンル分けしてほしい
④1タイトル1ページでは少ない
⑤もっと多くのゲームをあつかってほしい
⑥2ページであつかうものは、1ページにしてもよい。
⑦発売後のゲームも載せてほしい
⑧もっと発売日が先のものも載せてほしい
⑨すべてのゲームにインプレッションをつけてほしい
⑩発売直前ニュースはなくてもいい
⑪今の形でいい

4 「覇王戦隊インプレンジャー」についてお聞きします。次のなかから2つ選んでください。

①もっと多くのゲームをあつかってほしい
②もっとくわしく批評してほしい
③評価に点数制を取り入れてほしい
④クロスレビュー方式にしてほしい
⑤発売後のゲームを批評してほしい
⑥覇マークは役に立つ
⑦画面写真が1枚では少ない
⑧「戦士の激白」がおもしろい
⑨「メーカーの逆襲」がおもしろい

5 「覇王戦隊インプレンジャー」の隊員で、あなたがもっとも信頼しているのは誰ですか？

①覇王ブルー（笠井　修）
②覇王ピンク（高城　響）
③覇王レッド（大﨑悌造）
④覇王イエロー（岩瀬　忠）
⑤覇王グリーン（村上　紳）

6 『ドラゴンクエストVI』にあなたが期待しているのは何ですか？ 次のなかから選んでください。

①感動的なストーリー
②斬新なシステム
③個性的なキャラクター
④意表をつくイベント
⑤美しいグラフィック
⑥心に残るサウンド

7 あなたが今もっともほしいゲーム機は何ですか？

①スーパーファミコン
②ファミコン
③ゲームボーイ
④メガドライブ
⑤メガＣＤ
⑥ゲームギア
⑦セガサターン
⑧ＰＣエンジン
⑨ＰＣ－ＦＸ
⑩プレイステーション
⑪３ＤＯ
⑫レーザーアクティブ
⑬ネオ・ジオ
⑭ネオ・ジオＣＤ
⑮プレイディア

8 覇王であつかっているゲーム機で、もっとページを増やしてほしいものは何ですか？ 問7の番号で2つ選んでください。

9 今号からスタートした「山口紗弥加のゲームファンタジア」についてお聞きします。

①おもしろいので、毎号読みたい
②今後、おもしろくなりそうだ
③目につけば読んでもいい
④今後、おもしろくなりそうにない
⑤覇王にはなくてもいい

10 覇王でエッセイを書いてほしい有名人やタレントの名前を1人書いてください。

11 184ページからの「ゲームソフトカレンダー」を参考に、6月23日以降に発売されるゲームソフトで、あなたがほしいものを3つ選んでください。

12 覇王編集部にひとことお願いします。

応募の注意

左のとじこみハガキに50円切手を貼り、アンケートの答えと希望するプレゼントの番号をハッキリと書いて、編集部までお送りください。抽選で左のページの賞品が当たります。

ふりふりの27

しりももSHAKE（シェイク）

榎本俊二

★ヘンてこなキャラ、きてれつなネタを大募集！

☞『しりももSHAKE』のキャラクターに、こんなことをさせたいとか、こんなヤツを登場させてくれとか、そんなハガキを待ってます。似顔絵も大歓迎だよ。あて先は、〒112-01 東京都文京区音羽2-12-21 講談社 覇王編集部『しりももSHAKE』係まで。採用分には、オリジナルテレホンカードをあげちゃうぞ！ う～んと知恵を絞ってドシドシ、ハガキを送っておくれ!!

■ポリシーをもって、キミ自身のスタイルを確立させよう!!

↑うんこするときの話。

——6月9日(金)発売の第11号につづきます!

ゲームおたく ひろみの初恋物語

愛のコンティニュー

第9話 象印きりえ燃える!!

松井 雪子

●恋の成就はキッカケしだい。なければ強引にキッカケをつくれ!!

●なんと次回は最終回！　はたして少女の一途想いは伝わるのか？

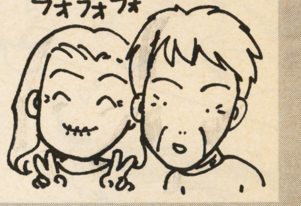
♡松井雪子先生に、はげましのお便りを出そう！

〒112-01　東京都文京区音羽2-12-21
講談社　覇王編集部「愛のコンティニュー」係

6月23日発売の「覇王7／7号」へつづく

ぬくぬく倶楽部

ああ、梅雨の季節になってしまう。ジメジメした部屋にいると気持ちが、沈んでくるのでイヤだなぁ。



タカ　最近、体がダル、ダルだぁ。
メグミ　タカさん、もう体にガタがきたんですか？　年ねぇ〜。
タカ　23歳のど〜こが年寄りなのさ。
メグミ　だ〜れが23歳だってぇ？

許す無礼講である

なんでもかんでも言いまくってちょうだい。ここは、ほかのページとは異なる治外法権コーナーよ。

恐るべき勧誘魔

最近、宗教の勧誘が頻繁に来てうるさい。いまどき誰が入るかいな。

福島県　桜桃太郎

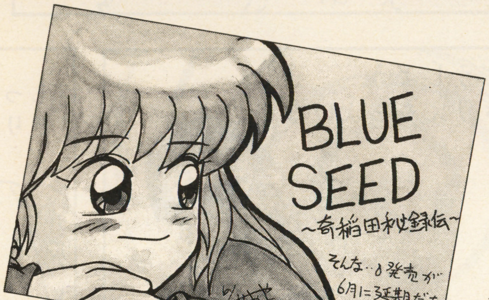
タカ　「宗教の勧誘」って、やっぱり新興宗教のなのかな？
メグミ　う〜ん、その確率は高いわ。
タカ　そのてのモノといえば、「オウム真理教」が印象的だよね。
メグミ　そうね。宗教が悪いとは思わないけど、人に迷惑を掛けるようなことはやめてほしい。

消滅したワケ

「覇王な奇跡」のコーナーは、ネタ切れのために終わったんですよね。

神奈川県　うまっち44

メグミ　うーん、まあ、いろいろな事情があって……。
タカ　そうなんだよ。事情があるんだ。きっとこの真実を伝えてしまうと、災いがふりかかるに違いない。ああ、恐ろしくて語れない。
メグミ　あ、そう。



▲岡山県　青山高之さん　発売日が延期してしまって残念よね。

▲愛知県　フジタノリコさん　『闘神伝』のキャラってカッコいいよね。

いつぞやの話

いつぞや、タカさんが言っていた臭い靴下ほしいっス。

三重県　片羽紋め

タカ　おお、熱烈なファンからの要望だね。
メグミ　うっそぉ〜！　なんで？　どぉ〜して？　信じられない！　なにが楽しくて、そんなものがほしいわけ？　冗談だとしても、あまり品の良いものじゃないわ、絶対！「ぬくぬく倶楽部」存続のためにも、絶対に郵送させないわ。
タカ　（ニヤ……）

先生にラブ

いま、私はクラスの担任の先生にゾッコン状態です。結婚を前提としたお付き合いがしたいです。

山梨県　可憐な少女

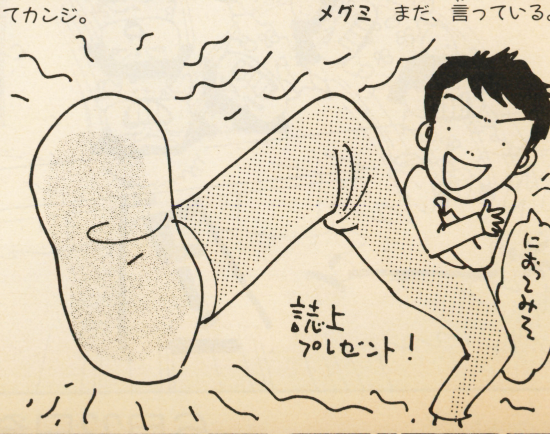
メグミ　16歳ということは高校生ね。女の子ならこういう経験ってあるわよね。
タカ　女の子じゃなくてもあるぞ。男にも年上の女性に憧れる時期があるのさ。
メグミ　ふ〜ん、じゃあさ、タカさんもこういう経験があったんだ。
タカ　あったよ。たしか、教育実習生だったなぁ。ああ、青春のメモリーってカンジ。
メグミ　ウゲー、似合わな〜い！

ちわース、桜井でーす！

大好きな『セーラームーン』のＲＰＧをとても期待しています。でも中3の私は今年、受験……。あぅぅ、やだなぁ。しかし、ゲームはやるゾ！

新潟県　桜井ももん

タカ　そうだぁ、受験がなんだぁ！　好きなことは、ガマンせずにバリバリやろう！
メグミ　なにを言っているんですか！　桜井ももんさん、ホドホドにね。
タカ　でもガマンは体に悪いぞ。
メグミ　まだ、言っている。



老中と大奥の確執

チャンチャーン！　こちらが提示した話題について、いろいろな意見を語ってほしい。熱いコメントを待ってるぞ。

今回の話題は「もしもTVがなかったらなにをして遊ぶ？」だ

TVがないっていうことはゲームもできないっていうこと？　でも、ファミコンばかりがゲームじゃない。そうだなぁ、みんなで集まって「人生ゲーム」でもやろうかな。本物のお金使って（笑）。

岐阜県　ヘッドギア

テレビがなかったら、テレビゲーム機は存在しないんだよね。でもラジオはあるわけだから、ラジオゲームとかがあるんじゃない？　それで音だけで、ゲームをプレイするの。もちろん、ジャンルの主流はアドベンチャーかな。声を頼りに、物語を進めていくってのはどう？　うう、自分でいってて凄く欲しくなっちゃった。誰か作ってー！

福島県　竹下マサト

▲香川県　MEGさん　移植されるのを期待していようね。

旅に出る。着のみ着のままで世界中をグルグルまわり、悪党と対決。現地の警察にも追われ、最後は秘境チベットで隠遁生活。10年後、勇者気取りの若者に助言を与え、安らかな眠りにつく。

北海道　開拓者

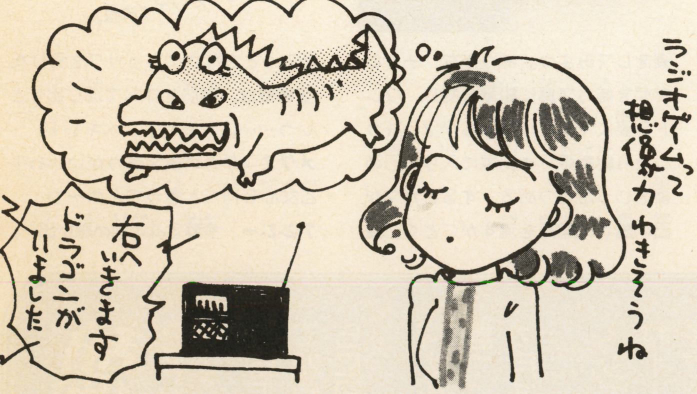
バリバリゲーマーのオレからテレビゲームを奪おうとは、いい度胸じゃねえか！　ブラウン管がなければ液晶モニターで遊ぶ、これで決まりよ。ノートタイプのスーファミやNEO・GEOを自作して、いつでもどこでもゲーム三昧。

タカさん＆メグミさんよ、真のゲーマーをなめるんじゃねえぜ！

鹿児島県　魂のゲーマー

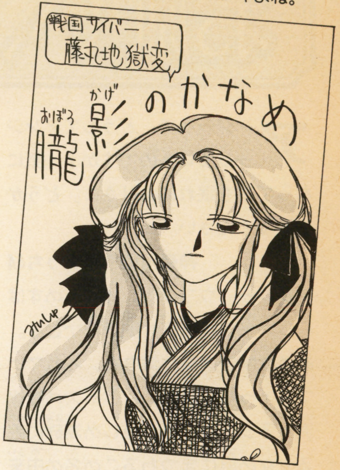
突然、ボクの目のまえからテレビが消えたら、すげーショック。なんたって、テレビっ子のぼくの日常生活は、テレビを中心に動いているといっても過言ではない。ゲームができなきゃ、エロビデオも見られない。これでは窒息してしまう。この状況を打破するためには、女の子とイチャイチャして自分をごまかしながら生活するしかない！　でも、ひょっとしたらテレビのある生活よりは、こちらのほうが幸せかも……。

東京都　女の子大好き



▲奈良県　火撫狂介さん　女でーす、高3でーすとのコメントに心惹かれてしまった。

▼千葉県　深萎殊さん『藤丸地獄変』のキャラってステキよね。



自分でテレビを作って、すぐに特許をとる。いちやく大金持ちだぜぇ。わっはははは……。

東京都　耕一

テレビがなくなった時点で、すぐにテレビ局にいく。そこには、失業したアイドルが山となってるだろうから、スカウトして俺様専属の秘書にするのだ。うーむ、たまらんぞ、コレは。

東京都　ヤエッチ

今の子供は外で遊ばなくなったっていうけど、これってやっぱりTVとかゲームのせい？　TVが無いとなると、昔みたいに外で遊ぶことになるでしょう。でも結局、ゲームボーイやゲームギアをやってたりして……。

東京都　やってないって

タカ　ボクはテレビっ子だから、テレビのない生活は考えられない。

メグミ　タカさん、「子」っていう年じゃないでしょう。よくもそうポンポンとウソが言えますね。

タカ　地元では、「素直な心の少年」と呼ばれているボクなのに。

メグミ　それ自体がウソじゃない！

ユーザー目安箱

メーカーに対するアナタの疑問や質問を直接聞いてみよう！

いま、PSでいちばん、がんばっているナムコさんに質問です。『リッジレーサー2』や『エースドライバー』、それから『サイバーコマンド』のPSへの移植予定はありますか？　あと、個人的に『パックマン』など昔の名作も出してほしいのです。

東京都　好見豊

メグミ　解答はナムコの礒さんです。

礒氏　たくさんのユーザーさんが望んでいてくれるのなら、可能な限り移植していきたいです。6/1から開催されるおもちゃショーで皆さんが期待するなにかが見れるかも……。

●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

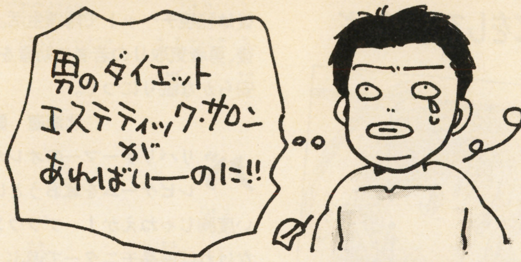
次回の話題も

「もしもTVがなかったらなにをして遊ぶ?」です。

活発な意見を待っているわ！

お願い、アンジー

ジメジメとした梅雨の湿気を君たちの「悩み」とともに吹き飛ばす！　このコーナーにお便りを!!



アンジーって、どうしてアンジーっていうのですか？　気になって夜も眠れぬありさま。どうか教えてください。

神奈川県　うまっち44

アンジー　ウフフッ。オイラのすばらしい名前の由来が聞きたいとな。あの危険と冒険に満ちた、それでいてちょっぴり悲しい、ジャズの旋律流れるシカゴ、ミシガンの湖畔に眠る少女の謎にまつわるこの名の由来を……。よろしい教えましょう。あれは今を去ること4年前……。

タカ　放っておくといつまでもタワゴトをぬかしてそうだから、ボクがこっそり教えちゃうね。本当は、安易のアンとイージーのジーでアンジーなの……。(ズキャ!!　ドギャ!!)

アンジー　消し飛べ、ミシガンまで！　ええい、話の腰をもみおってぇぇぇ。

オイラはジャガーネコじゃないのさ

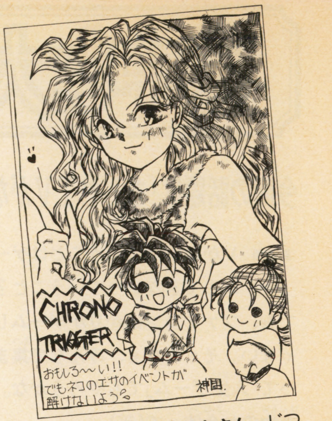
ダイエットをしているところなんですが、全然体重が減りません。そのうえ身長のほうも4年ほど伸びてません。何とかしてください。

奈良県　空穂欄

アンジー　スッキリとスリムなこのオイラにダイエットの相談とはさすがに女子高生。オニイチャンは優しく答えちゃうぞ。まずこれ以上にないくらいみっともない姿をしてみよう。そうだな、チョンマゲを結って鼻に鉛筆を刺し、フンドシ姿にでもなってみるか？　そうしたら総鏡張りの部屋に入り、己の姿をじっと見つめる。するとガマが己の醜さに脂汗を流すがごとく、姿のみっともなさにショックを受けた空穂欄は、脂肪をすべて流し出すという……。(メチャ！　ベキャ！)

メグミ　タカの後を追うがいいわ！　乙女心を何だと思ってんのー!!

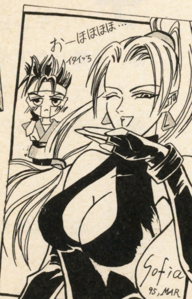
アンジー　今蘇る4年前の思い出ー。



▲**千葉県　藤咲まりもさん**　じつは、まだプレイしていないの。

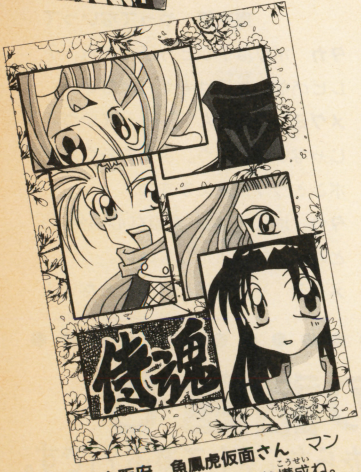
▲**神奈川県　たぬきさん**　カーバンクルってカワイイよね。

◀**兵庫県　百合田雅浩さん**　大学生活をエンジョイしている？



▼**愛知県　秋奈祇あるまさん**　でっかいバストだよね。

◀**愛知県　覇王剣さん**　覇王丸様は、永遠に最強で不滅よね、やっぱし。



▲**大阪府　魚鳳虎仮面さん**　マンガのカット割りのような構成ね。

憩いのウワサ

尊敬される人物になれ。世の中の動きに敏感になれば、キミは世紀末を生き残れるぞ。

覇王編集部のXが、今年に入って28回も**失恋**したらしい。現在さらに記録を更新しているみたいだ。

埼玉県　デンチク野郎

「女優の**鈴木杏樹**をおとす！」と言って、去った友人のWの姿を3カ月ほど見かけていない。

東京都　元気が一番

「ショートカットの女は、女じゃねー！」と豪語するNに、7人の女子が報復作戦を決行するらしい。

群馬県　あくまで第三者

落ち武者の憂い

最近アナタの周囲で起きた、もしくは体験したオチャラけているけど、ちょっと寂しいできごとを紹介するコーナーです。

お金を貯めてついにPSを買ったの。……でも、お店から家へ帰る途中、クルマにはねられて壊れちゃったの……。グッバイ、ぼくの3万9800円……。

三重県　片羽絞め

タカ　こりゃ、ヒサンだね。

メグミ　買って、一度も遊べないでクラッシュしてしまうとは……、悲劇だわ！　コレは!!

タカ　しかたない、代わりと言ってはなんだけど、ボクがグッドなプレゼントをしちゃおう。ジャジャーン！　ナ、ナント、メグちゃん使用済みの＊&$#？　だぁ！

メグミ　ちょっと、なにをプレゼントするって？

タカ　ゴニョゴニョ、ゴニョ。

▲神奈川県　苦霊Gさん　ああ、なんて濃いギャグなのかしら、熱すぎ。

メグミ　な、なんですってぇー！　な、なにを考えているの、タカさん！　絶対、プレゼントさせないーっ!!

突然ですが、僕は受験に合格しました。しかし、親友が落ちてしまったのです。メグミさん、こんなとき僕はどうしてあげればいいのでしょうか？

京都府　悲しき人

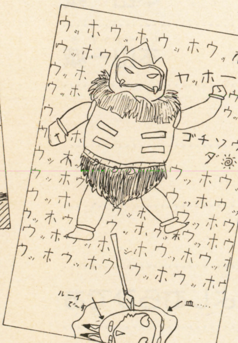
メグミ　そうね、こういうケースって難しいのよね。ヘタに慰めても相手を傷つけるだけだし……。

タカ　…………………。

メグミ　タカさん、なぜ黙っているの？

タカ　フンだ。いつもメグちゃんばっかり……。

▶秋田県　岡本雄さん　流血して倒れているルーイがカワイイ!?



◀北海道　BOOメーカーさん　悪夢を見てしまいそう！

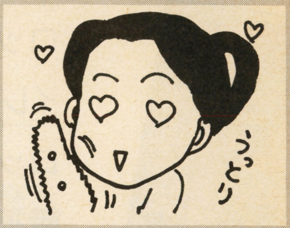
姫君のひみつ話

ここは殿方禁制コーナー。さあ、アナタの心に棲む、デジタルボーイについて熱く語り合いましょう。

▲大人だけど許すわ！

やっぱり、『FFⅥ』のエドガーよ。回転のこぎりを使っているときのジェイソンマスクがステキ。

東京都　うっとり娘



私は『ファイアーエムブレム』のマリクが好き。司祭になったときの戦闘シーンで、敵の攻撃を避けると見えるパンタロンがとってもプリチー。このシーンに少年の色気を感じた。

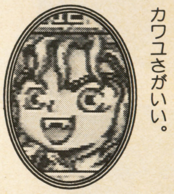
▶少年の色気よね！

群馬県　年下の男を求む

美少年ランキングベスト5

毎回、送ってもらった投票を集計してベスト5まで発表します！

1 サタンさま（ぷよぷよ）
2 エドガー（FFⅥ）
3 マリク（ファイアーエムブレム）
4 カイン（闘神伝）
5 サオシュヤント（エメドラ）



◀最終ボスとは思えないカワユさがいい。

今回だけ覇王ースゴイ人

メグミ　今回からこの1万円を進呈するビッグな賞は、「ぬくぬく倶楽部」に投稿されたハガキ全体から選考させてもらうことになりました。これからもドシドシ、投稿してくださいね！

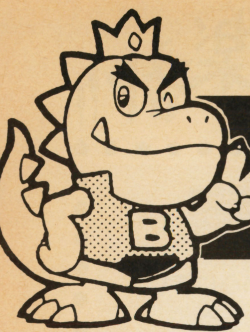
竹下マサトさんに1万円を進呈!!

キミのイカしたハガキを大募集!!

タカ　今回から新しく2つのコーナーが始まったぞ。ひとつは最近、キミのまわりでウワサされることを紹介する「憩いのウワサ」、そしてもうひとつは、女の子専用のコーナー「**姫君のひみつ話**」。ここは男性ゲームキャラの人気投票コーナーで、毎回集計を取っていく。アナタの好きなキャラの名前と理由を書いて送ってね。

メグミ　このほかのコーナーも随時、募集中よ。私たちが出した話題について、キミの意見を聞かせてもらう「**老中と大奥の確執**」、なんでも言いたい放題の「**許す、無礼講である**」、悩みごとの相談は「**お願いアンジー**」へ。それから、悲しいできごとは「**落ち武者の憂い**」、未来の覇王編集者育成企画の「**覇王流ペン術道場**」も引き続き募集中。あと、グッドなイラストも待ってまーす。採用者にはオリジナルテレホンカードを、そして最優秀者には現金1万円をプレゼント！

あて先は、〒112-01　講談社覇王編集部「ぬくぬく倶楽部」〇〇係まで。

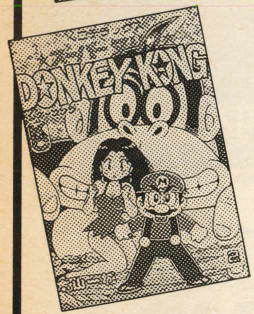


★読めば元気もりもり！　楽しいゲームまんががせいぞろい！

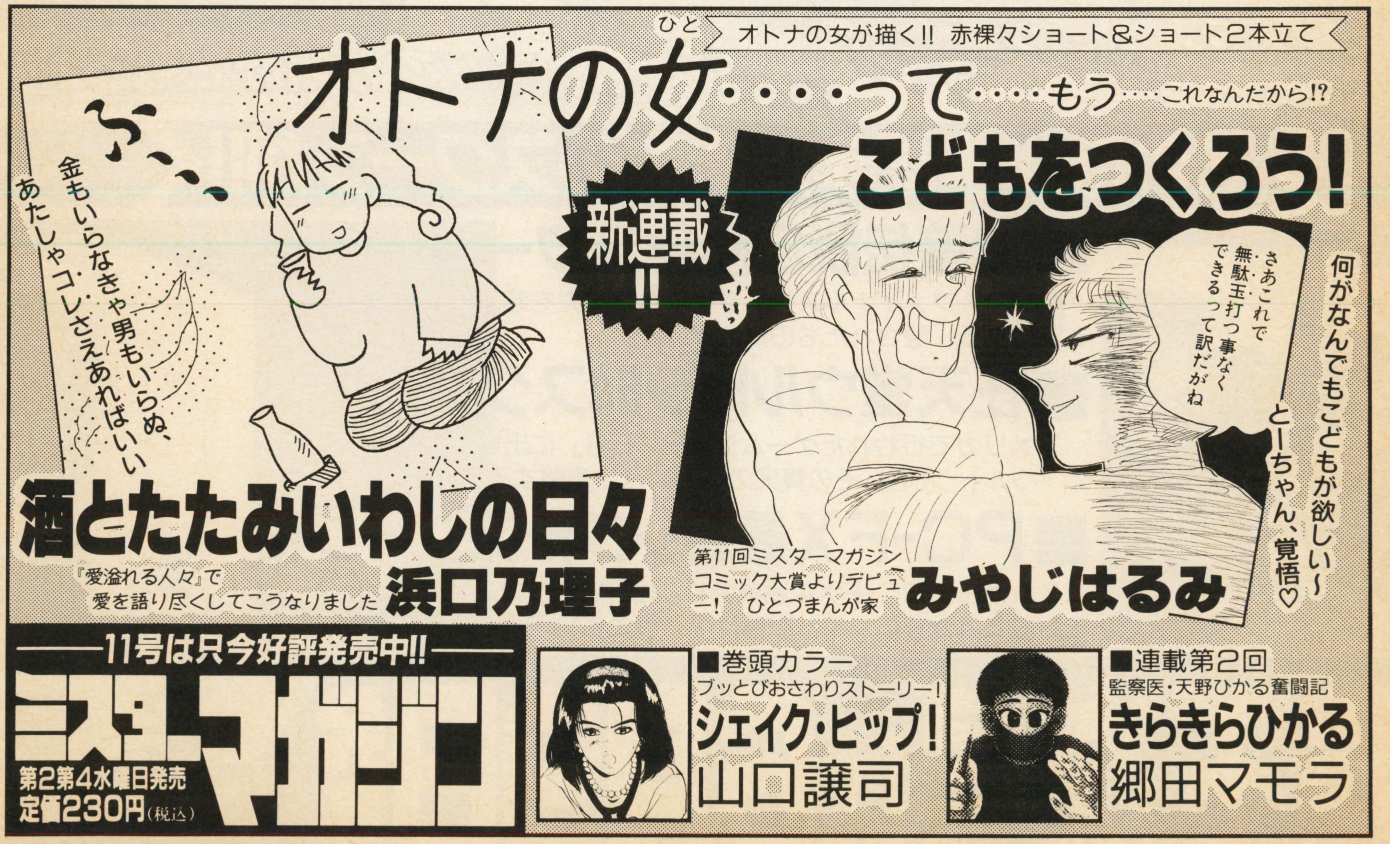
ボンボンKC大人気発売中

ロックマンX 1〜3	岩本佳浩
ロックマン6　全3巻	池原しげと
イレギュラーハンター ロックマンX 1	池原しげと
ロックマン 甦るブルース　全1巻	池原しげと
餓狼伝説　全2巻	細井雄二
餓狼伝説2　全4巻	細井雄二
餓狼伝説 戦慄の魔王街　全2巻	石川 賢
がんばれゴエモン3 1	帯 ひろ志
がんばれゴエモン2　全2巻	帯 ひろ志
龍虎の拳　全1巻	ゴッセージ
サムライスピリッツ 1 2	島本和彦
ゲームウルフ隼人 1〜3	きのした昭司
スーパーマリオワールド　全7巻※	本山一城
スーパーマリオ ドンキーコング 1 2※	本山一城
スーパーマリオランド3 ワリオランド 1〜3※	本山一城
ストII 4コマ大行進　全1巻※	
ロックマン4コマ大行進　1 2※	
餓狼伝説スペシャル4コマ大行進　全1巻※	
ストII 4コマ笑龍拳 1※	よしむらひでお
サムライスピリッツ4コマ大行進　全1巻※	

定価／※印…各巻450円　無印…各巻390円



遅れてすみません。発売予告から2年あまり、
『アキラクラブ』ついに発売。
全イラストとそのデッサン、単行本未収録の扉絵120枚、
NG原稿、グッズ、ポスター、ポストカード4枚、
作者コメントもいっぱい、まさにあの『アキラ』全記録。



Three! Two!! One!!

覇王6/23号は スクープの嵐だ!!

Street Fighter ZERO 完璧スクープ!!

ついに登場する『ストリートファイター』最新作！　ナッシュ、アドン、バーディー、そして新たなキャラクター、さらに『ゼロ』ならではのシステム、必殺技に肉薄する巻頭大特集。これを読まねば、'95年の格闘ゲームは語れないぞ!!

新キャラ ナッシュ アドン バーディーの すべてが明かされる!?

そのほかまだまだ衝撃のスクープが!!

■餓狼伝説3極秘スクープ!!

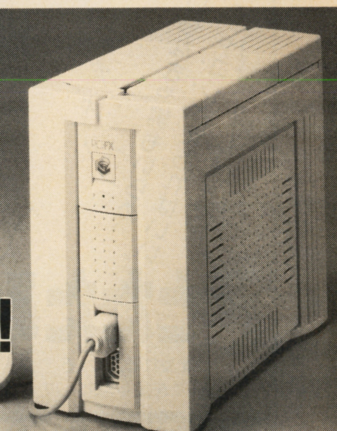
『餓狼3』ファイナルスクープ！　潜在能力を超えると言われる、隠されたものとは!?

■任天堂ウルトラ64スクープ!!

アメリカで行われたゲームショー「E3」に出展された「ウルトラ64」。その真実の姿をズバリ直撃するぞ!!

■PC-FX最新ソフトスクープ!!

これからのPC-FXに秘策あり。独自で行うアニメ戦略とは？ そしてこれからのソフト戦略は？　今ここに明らかになる!!



覇王次号は6月9日発売

定価 540円

SSvsPS 100万台にはばたく次世代ソフト完全公開

第2弾

夏の強力ソフトを プレイステーション PlayStation 斬る!

この夏に発売を予定している強力ソフトの熱気いっぱいのラインナップの中から、厳選したタイトルを、覇王が総力をあげて大特集するぞ。きみはどれから挑戦するのか!?

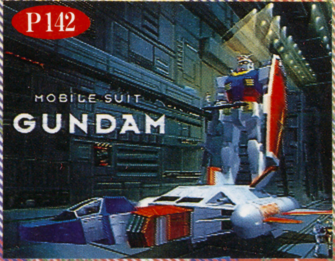
●覇王だけの独占情報を公開!
3×3 EYES
P138

P134

●新世代本格RPG
アーク ザ ラッド

●もう発売まで待てない
藤丸地獄変
P144

●ガンダムがCGで登場
機動戦士ガンダム
P142



●ファン待望の最新情報
ときめきメモリアル
P140

PlayStation

●驚異の最新CG公開
フィロソマ
P146

●あの名作がPSで!
ウィザードリーⅦ
P147

新世代本格RPG徹底特集

ARC THE LAD

アークザラッド 7人の勇者全公開!

■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■5800円 ■6月発売予定
■RPG ■CD-ROM

PSの機能を駆使した迫力の映像が展開するRPG。壮大なストーリーとともに登場人物たちを紹介する。

アークと6人の仲間の戦いの物語

アーク

聖なる棺(アーク)と同じ響きの名前を持つ主人公。スメリア国の辺境、トウヴィルの村に暮らす15歳。独立心が強く情熱的で、自分の手に負えない相手に挑んでしまうこともある。出会った人間の潜在能力を開花させてしまう力を秘めている。敵の動きを遅くする「スロウエネミー」や隕石で攻撃する「メテオフォース」などの特殊攻撃ができる。

PS初のフィールドバトルRPGであるこのゲームは、2部構成になっていて、今回発売されるものが第1部。そして続編の第2部へデータが引き継げるということになっている。また、音楽も本物のオーケストラを使ったり、バトルシステムも新方式だったりと話題いっぱい。今回はこの超大作のストーリーの一部と主役級キャラクターの詳細をお伝えする。

辺境の村に生まれた主人公アークは母と2人暮らし。父はアークが生まれた年に精霊山で行方不明になったまま。アークは山に住む何者かが父の命を奪ったと信じ、15歳になったいま、仇を討つために山に向かった。

その頃、アークの幼なじみのククルは親が無理に決めた縁談から逃れるため、山の頂に5000年近く燃えつづける炎を消そうとしていた。炎を消せば結婚はなくなると邪悪な心を持つ村長にそそのかされたのだ。ククルは炎を消した。突然山は猛烈な吹雪に見舞われ、モンスターが出現。炎は山のモンスターを封じていたのだ。アークは山の入り口でククルと出会い、モンスターと戦うことになる。

▼特殊攻撃「ゲイルラッシュ」が炸裂した瞬間。異空間からの攻撃だ。

▽トウヴィルの村の門の前にて。共に冒険の旅に出ようとククルを誘うアーク。

ククル

▲ククル得意の回復魔法「ディバイド」。指先から閃光を発する。

トウヴィルの精霊山を守っている神官ワイト家の娘、17歳。ときの権力者の嫁になるならわしに反発。自由を愛するククルは運命に反抗したい気持ちを抱いて暮らしていた。それにつけこんだ村長にそそのかされ、山の封印を解き、モンスターを出現させてしまう。

ポコ

スメリア国の新米兵士、15歳。アークと同い年だが小柄で内面的にも幼い。争いごとを好まず音楽を純粋に愛している。初めて太鼓を手にしたときに、音の精霊を呼び寄せられるようになった。両親によって軍隊に入れられてしまい、なじまない生活を送っていた。

▲楽器を使ったユニークな攻撃が得意。これは「のろまのベース」。

トッシュ

任侠やくざの若頭、28歳。自分の利益より義理と弱者の救済を優先させる。腕も立ち、下の者の面倒見もよい。スメリアの大臣の謀略のため地下牢に幽閉されてしまうが、看守に化けていたモンスターとの戦闘中にアークに出会う。

▲桜吹雪が飛び散る特殊攻撃「桜花雷爆斬」。任侠の男には非常に似合う。

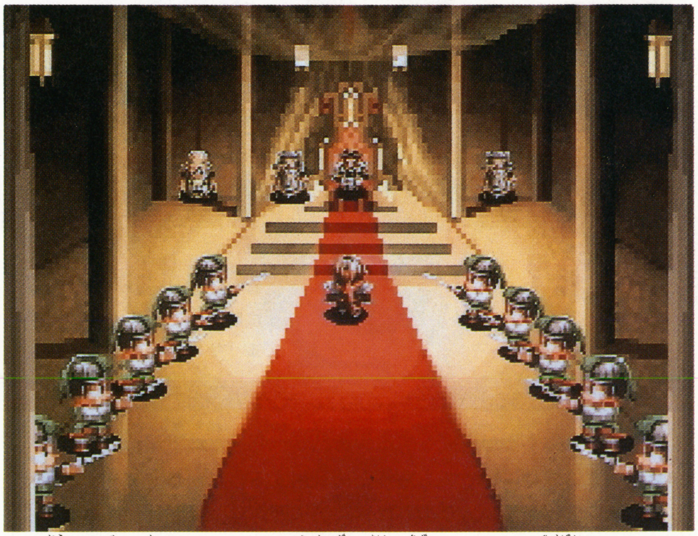
新米兵士ポコ・任侠やくざトッシュとの出会い

精霊山から現れたモンスターに襲われていたククルをアークは助けようとした。しかし、アークには歯が立たない。ところがそこで奇跡が起き、アークは不思議な力を授かりモンスターを倒すことができたのだった。

このアークの活躍は王様の耳に入り城に呼ばれることになる。アークの不思議な力を知った王は、すでに出発しているこの国の精鋭部隊とともにモンスターを退治するよう命ずる。ところが、精鋭部隊は新米兵士ポコだけを残し全滅していた。ここでアークとポコが出会うことになる。

アークとポコは王に部隊が全滅しモンスターが城のすぐそばまで迫っていることを報告した。城付近までやってきたモンスターはまたしてもククルを襲う。それを助けるアークとポコ。無事モンスターを倒したアークたちは今度は3人揃って、王の用意してくれた飛行船に乗り、ミルマーナ国に旅立った。

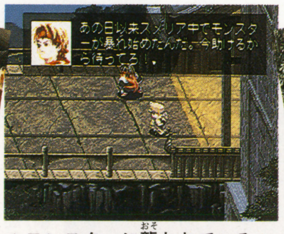
ミルマーナ国では聖地トヨーケの森で精霊と出会い父の秘密を教えられることになる。精霊の情報によって再びスメリア国へ戻ったアークたちは今度は兵士に捕らえられた罪人と出会う。これがトッシュだ。トッシュは陰謀によって地下牢に入れられていた。ところが看守がモンスターに変身。戦闘中にアークが助けにやってくる。



▲王の部屋に呼ばれたアーク。不思議な力を授かったことが評判になり、そのことが王の耳にも入ったのだった。

仲間と出会いながらアークの旅は続く

▲王に報告するポコ。新米だから緊張しているのかな。



▲モンスターに襲われているククルを発見したアーク。

▲トヨーケの森での戦い。このあと精霊と出会うことに。

▲仲間を惨殺されたことを知り牢を破ったトッシュ。

▲仲間の墓参りをするトッシュ。このあとアークと合流。

個性派キャラが集合していく…

アーク、ククル、ポコ、トッシュの4人となったパーティ。次に出会うのはゴーゲン。モンスターとともに石に封じられていたゴーゲンをアークたちが助け出したのだ。

世界各国を旅して情報を集めることになったアークたちは、次に交易で発達した国、アララトスに行く。ここでは骨董品商のチョンガラと出会う。自分の利益しか考えなかったチョンガラだが、アークに共鳴し仲間に加わる。

最後に仲間に加わるのが山奥で修行する拳法家のイーガ。邪悪な存在に騙されているイーガはアークたちとともに、悪と対決する。

▲封印を解かれ出現する瞬間のゴーゲン。モンスターの手の中にいる。

▲ゴチャゴチャした感じのチョンガラの店。自慢の壺を持っている。

▲アークたちとイーガが寺の門の前に集まっているシーン。

▲イーガの師匠である寺の大僧正と会話をするシーン。

ゴーゲン

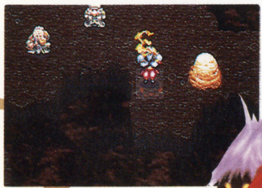
年齢不詳。かつて7勇者と呼ばれていた中の一人。自らを敵とともに封印し、数千年の眠りについていた。彼の知識はアークを大いに助けるはずだが、記憶があいまいだったりする。

▲広範囲の敵にダメージを与える「サンダーストーム」。

▲アーク、ククル、ポコ、トッシュ、ゴーゲン、チョンガラ、イーガの7人がやっと揃った。全員で飛行船に乗り新たな冒険の旅へと向かうのだ。

チョンガラ

冒険家を自称するが盗掘もする骨董品商、45歳。地下深くに眠る宝物をアークに取りにいってもらうため利用する。しかし、アークに接しているうちにチョンガラの心に冒険の火が灯り、仲間に加わる。



▲壺の中に飼っている召喚獣を自在に動かして攻撃するのが得意。

イーガ

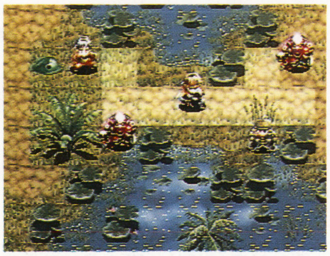
武闘派のラマダ寺院で修行と弟子の育成に専念するマジメな師範代、35歳。一日も休むことなく武道に精進してきた。しかし弟子を悪用されていることを知り決起する。

◀目にも止まらぬ早業で蹴りを出し周囲を攻撃する「旋風撃蹴」。

『アーク ザ ラッド』の魅力的な部分

1 フィールドバトルの動きを見せる

戦闘シーンになっても画面が切り替わらないのが大きな魅力。冒険の気分が途切れることはないのだ。画面にはキャラクターが移動できる範囲がしめされるので、好きなところまで行って攻撃なり、魔法なりをする。キャラクター全部を動かすと、今度は敵が動く。交互にそれを行う、シミュレーション的な戦闘だ。

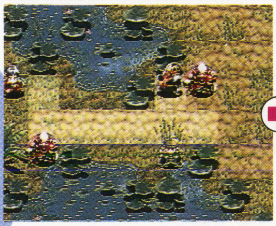


▲このように自分の移動できる範囲が少し明るくなって表示される。

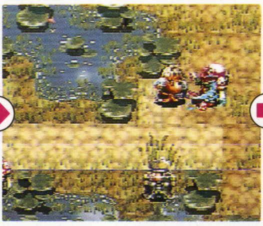
▲しばらく入力しないでいるとこのように現在の状況をしめされる。

通常攻撃の場合

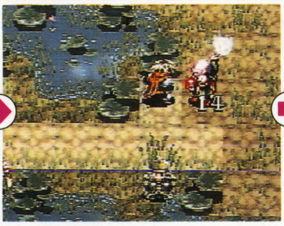
敵のそばまで行って○ボタンを押すと通常攻撃。その動きを連続写真で細かく解説してみたぞ。



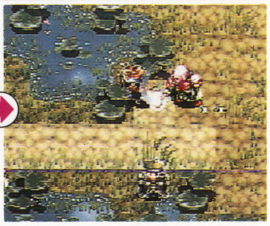
▲まずは攻撃したい敵の目の前まで移動する。そして、○ボタンを押すと……。



▲攻撃が繰り出される。そのときにご覧のように少し画面がズームアップする。



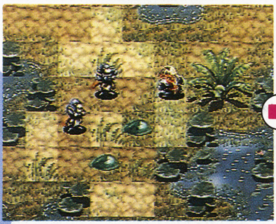
▲攻撃すると敵がどのぐらいダメージを受けたかが数字で表示される。



▲すぐさま反撃してくるヤツもいる。自分が攻撃されたときも同じように反撃する。

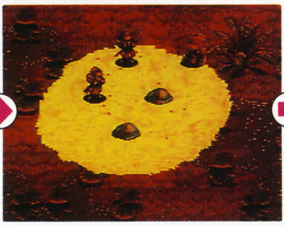
特殊攻撃の場合

特殊攻撃も、効果的にダメージを与えられる位置に移動。有効範囲に敵がたくさん入るようにするといい。



▲溶岩を地面から噴出させる「バーングラウンド」を使うのに適した位置に移動。

▲キャラクターの周囲に円形に出るメニューから選ぶ。まだ1つしか選べないが……。

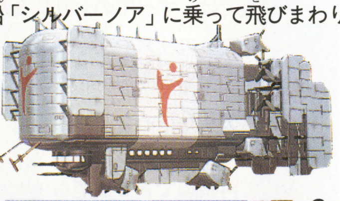


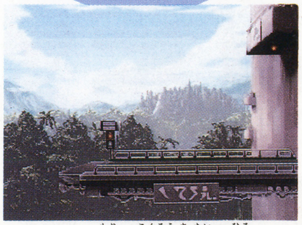
▲非常に派手な特殊攻撃「バーングラウンド」。アークの周囲に広がっていく。

▲敵のダメージがどのぐらいだったのかが数字で表示される。かなりの効果があった。

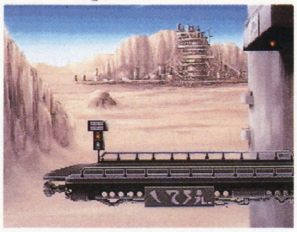
2 アークの旅する世界

冒険の舞台となる世界には様々な個性的な国々がある。砂漠だらけの国、緑豊かな国、産業が発達した国などなど。アークたちはその国々を飛行船「シルバーノア」に乗って飛びまわり、父の秘密、そしてもっと壮大な秘密を解明していく。





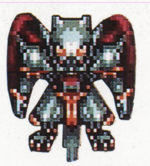
▲ここは、森と穀倉地帯が広がる農業国家のミルマーナ国。



◀赤道直下に位置する砂漠の国、アリバーシャ国。

3 行く手を阻むモンスター

敵キャラクターのグラフィックもPSならではの精緻なものになっている。それぞれがどんな特徴を持っているのかはまだ不明だが、その姿形から想像してみよう。

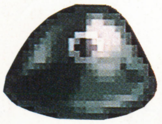


デーモン

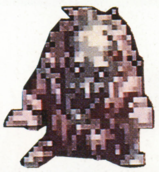
デス

レッサーデーモン

アサシン



グリーンスライム



ゾンビ

覇王独占スクープ！ PS版『3×3 EYES』がついに見えた！

3×3 EYES
～吸精公主～

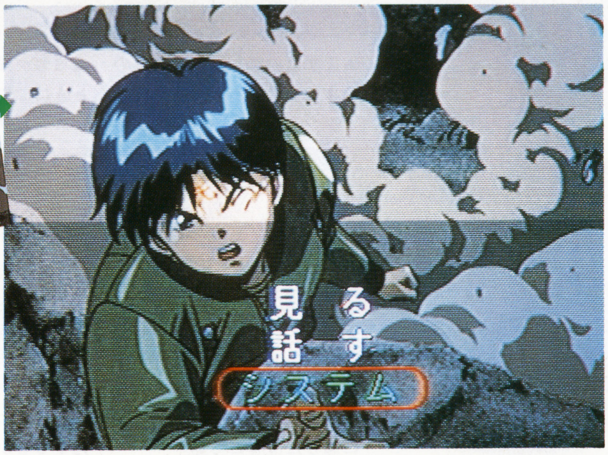
PS ■エクシングエンタテイメント ■7800円〔税別〕 ■7月28日発売
■アドベンチャー ■CD-ROM

今回は、ウィンドウズ版と比較してPS版の変更点を徹底検証する！
新画面続々到着！ ウィンドウズ版とはここが違う！

ゲーム中に出るグラフィックに関して言えば、ウィンドウズ版が256色なのに対し、ＰＳ版は３万色で表示。原画そのままのクオリティを楽しめる。しかもＰＳ版では、画面をフルに使用。今回はお見せできなかったが、途中ふんだんに挿入されるアニメーションも大きくなり、コマ数も増える予定だ。

ウィンドウズ版

△256色でも十分美麗なグラフィックなんだけど……。



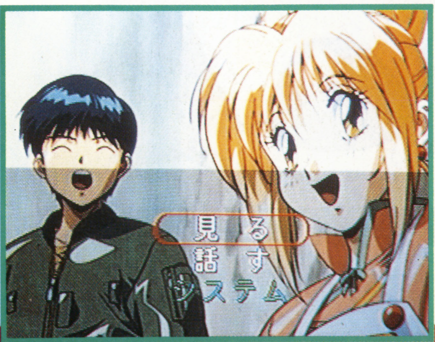
◀ＰＳ版はなんと、３万色で表示。ここまでくるとフルカラーと言ってもいいくらいのクオリティだ。

ウィンドウズ版

▲グラフィック表示部分は小さく、メッセージは絵の外に。

▼メッセージ表示部分は、もちろん消すこともできるから安心。

▼画面をフルに使用しているため、メッセージはグラフィックに重ねて表示される。

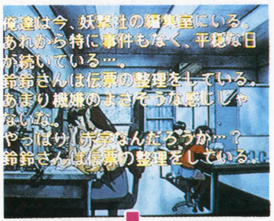


▲キャラクター紹介画面。セリフをしゃべるときは、当然、口が動く。

まだまだある！ PS版の変更点とは？

ストーリーを盛り上げるために欠かすことのできないセリフ。ＰＳ版では、すべてのセリフを声優による音声で出力！ メッセージの表示エリアや文字サイズは数段階に調整可能で、一度表示されたメッセージを見逃した場合でも、前に戻って再確認できる機能も搭載。

また、メモリーカード以外に、本体メモリー上にもリセットをかけない限りセーブデータが持てる。さらにユーザーフレンドリーになったＰＳ版に期待しよう。



◀メッセージを画面全体に表示した場合。

調整すると……

◀メッセージ表示部分の移動も可能。

©XING ©高田裕三／講談社 ヤングマガジン ©日本クリエイト

ストーリーとゲームの流れはこうだ！

今日もあいかわらずドタバタしている香港の妖撃社。そのなかで、謎の妖魔の攻撃により普段赤いはずの額の"无"の文字が黒く変色してしまった主人公・八雲。そんな八雲たちのもとに2つの事件が舞い込もうとしていた……。

今回のシナリオの流れは2種類あり、冒頭で2つの事件のうちどちらを選ぶかによって変化。八雲が最初に選んだ事件を解決すると、イベントをはさんで、そのあと、解決していないほうの事件に合流する形なのだ。そちらの事件には、先にパイなどが出向いているため、ある程度捜査は進んでいる。先に行ったときと比べて、登場人物の状況などに変化が現れるぞ。

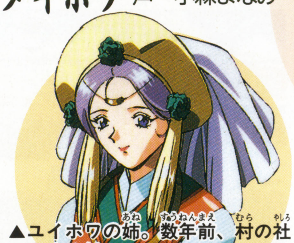
事件1 村人若返り事件 四川省奥地

四川省奥地の村では、ある事件をきっかけに村人が若返っているという。さらに、若返った人々はやがて赤ん坊になり、消えてしまうというのだが……。

ユイホワ 声・小森まなみ

▲村で起こった事件を解決するために八雲に依頼、行動をともにする少女。今回のメインキャラ。

メイホワ 声・小森まなみ

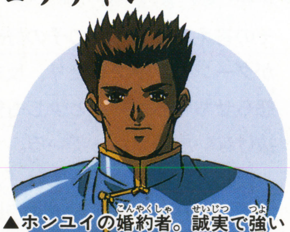


▲ユイホワの姉。数年前、村の社の巫女に選ばれたことから、事件が起こったらしいのだが……。

ホンユイ 声・松下美由紀

▲普段は性格的にもおとなしいコウリャンの婚約者なのだが……。

コウリャン 声・宇垣秀成



▲ホンユイの婚約者。誠実で強い意志を持つのだが、婚約者のために本意ではない行動に出てしまう。

◀この村で、何が待ち受けるのか？

事件2 ビル腐敗事件 台湾

風水によって建てられ、繁栄を約束されたはずの、台湾のとあるビル。最近になって突然、奇妙な腐敗がビル内をおおい、異常な事態になりつつあった。

ミン・ファンレイ 声・折笠愛

▲風水にかけては絶大な信頼と実績を持つ、台湾きっての人気風水師。手がけたビルの異常の原因を突き止めようとする。

ヤン 声・若本規夫

▲ミンのライバル風水師。風水の腕はミンと肩を並べるほどだが、劣等感を持っているらしい。

王オーナー 声・園部啓一

▶ビルのオーナーで、ヤンをつれてきて原因を探る。

探偵 声・ショッカー○野

◀ビルに事務所を構え、なぜか事件後もそこにいる。

ランフェイ 声・榊原良子

▲ベナレスの配下で行動する妖魔で、今回のメイン敵キャラ。袖の下に恐ろしい触手を隠している。

2通りプレイしてはじめて、真相が解明される!?

エクシング栗原氏㊙情報を語る！

実はPS版には、オープニングとエンディングに、ユイホワの声をあてた小森まなみさんの歌が入ります。これだけでも聴く価値はあると思いますよ。また、データがあまりにも膨大なため、圧縮してもCD1枚では収まりきれそうにありません。削るようなことはしたくありませんので、PS初の2枚組ソフトになりそうです。

最後に、PS版『3×3EYES』を予約すると、抽選で東京と仙台で行われるイベントに参加できるほか、小森まなみさんのコンサート招待券や、オリジナルテレフォンカードが当たります。

もうこれは、予約するしかないですよね（笑）。

『3×3EYES』の情報なら、断然「覇王」！ 続報を待て！

キミだけにそっと教える秘情報!!

ときめきメモリアル forever with you

PS ■コナミ ■6800円〔税別〕 ■7月28日発売
■恋愛シミュレーション ■CD-ROM

みんな、新しいクラスに慣れたかな？ 今回もキミたちにぴったりの『ときメモ』情報がいっぱいだぞ!!

彼女たちに会いたい!

みんなが待ちに待っていた(!)プレイステーション(以下ＰＳ)版『ときめきメモリアル～forever with you～』(以下『ときメモ』)の発売がいよいよ近くなってきた。

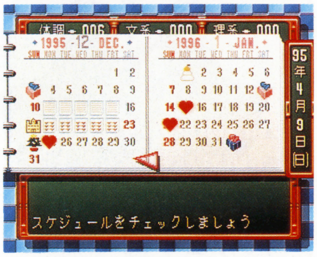
ユーザーの圧倒的な支持をうけて、恋愛シミュレーションゲームのトップを走り続けている『ときメモ』だが、おさらいの意味を込めて、ここでそのシステムやゲームの内容などを紹介していきたい。

自分の分身である主人公(つまりキミのこと)は、私立「ときめき学園」の1年生。ここでいろんなタイプの女の子と出会うのだが、3年間の高校生活が終わる卒業式の日に、ヒロイン・藤崎詩織に告白される……というのがゲームの最大の目的となっている。

だが、まさに彼女たちの気分は天気のようにクルクル変わりやすく、1人だけとデートばかりしていてもダメ。自分に対する女の子の評価も下がってしまう。

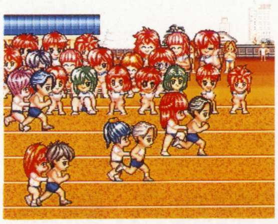
また、限定版(特製マウスとパッド2枚+メモリーカードとシール+CD)もあり、価格は9800円だ。

▼これがスケジュール表。ハートマークは、女の子とデートする日だ。



▲自分の名前を入力する。もちろん、どんな名前でもさしつかえはない。

▼夏になると、女の子のファッションも変わる。たまんないぜ!!



▶体育祭。これはＰＳ版オリジナルの「借り物競走」。

イベントもテンコ盛り!!

『ときメモ』で忘れてはならないのが豊富なイベントだ。

主人公の行動パターンによって、イベントの発生もいろいろ変化する。もちろん、女の子によってもイベントの中身は違うんだ。

基本的には、3つの選択肢から1つだけ答えを選んでいくのだが、その答え次第で、女の子の好感度がグーンとアップしたり、反対に怒らせちゃったり、と少しも気を抜けない展開になっている。

ただ、女の子によっては「この答えは変だぞ」というような場合も、非常に有効な場合もあるのだ。

女ごころはわかりませんな。

◀藤崎詩織となかよくなると発生するイベント。でも、これを見るのはなかなか難しい。努力することが大切だ。

©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED ※画面は開発中のものです。

『ときメモ』Q&A キミの疑問もこれで解決!!

『ときメモ』をプレイしていれば必ず起こる疑問の数々。

そんなキミたちの疑問点を、開発者がていねいに答えてくれたので、プレイするときの参考にしてほしいものだ。

Q なんで伊集院レイだけ、ほかの男子生徒と違う学生服を着ているのだろう。先生は注意をしないのだろうか?

A きらめき高校は、伊集院財閥の経営する学校なので(レイは理事長の孫)伊集院レイのみ、特例とされている。いつの時代も、金持ちはうらやましい。でも、男は顔だけじゃないぞ!!(そーだ、そーだ)。

Q あの高ビー女、鏡魅羅がどうしても自分を好きになってくれません。いったいどうしたらいいのでしょうか。

A あきらめてはいけません。鏡さんといえども女の子。彼女が喜びそうなことをしてください。きっとあなたのことを好きになってくれます。その後は……(とても言えません!)。

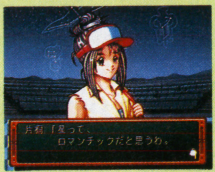
Q 清川望はどうしてあんなに内気なのでしょうか? とても信じられないんですけど……。

A まわりの男の子より、常に体力のあった清川は、男の子に特別の関心を持ったことがなかったので、好きな人の前では照れてしまうのです。

Q 片桐彩子は、なぜあんなしゃべりかたなの? 外国に留学していたのだろうか。そして、なぜあんなに海やプールが嫌いなのでしょうか?

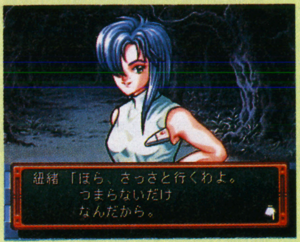
A 片桐彩子は、海外留学を夢見て英会話の勉強をしているうちに、あんなしゃべりかたがクセになった。また、小さいころにおぼれたことがあるので、水が苦手。

Q 何回やっても、女の子にバクダンマークがつくのはどうしてなのだろうか。ちっとも悪いことなんかしていないのに。



A いったん知り合いになった女の子は、その時点で、少しだけ好意を持っているため、プレイヤーのことを気にかけています。そのため、ぜんぜん相手にしないと、怒ってしまうためです。

Q 紐緒結奈は高校生のくせに、なぜ「世界征服」などという大それた計画を立てているのか? また、夏合宿のシャワーシーンで、同じ部の女の子がいないのはどうしてか? そして、ラストで、1人にしか告白されないのはなぜなんだろうか?



A まとめてお答えします。まず紐緒結奈の場合、彼女は天才(?)なので、自分の科学力を世界にアピールしたいため。シャワーシーンは自分で確認してみてください。告白タイムは、他の女の子があきらめてしまうためです。ただ、自分が好きな女の子にどうしても告白されたければ、他の女の子に対しても、やさしくしてあげることが大切なのです。

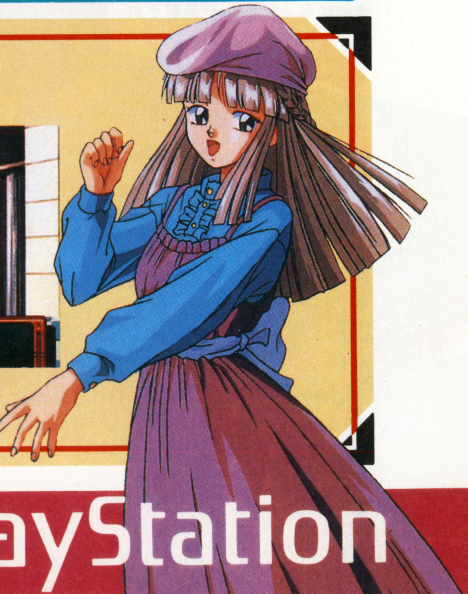
◀詩織と公園を散歩するのって気持ちイイ。ずーっとこうしていたいよ。なぁーんて思うのは変だろうか?

きらめき高校の女の子たち!

いくらゲームとはいえ、『ときメモ』に登場する女の子たちに惚れられるのは、気分が悪くない。いや、いや、気分がイイ。気が強い女の子、反対に内気で恥ずかしがり屋の女の子……など、実際にもこういう女の子は多いのではないだろうか?

ゲームをプレイしてみて、この『ときメモ』と同じ行動をとってみれば、女の子に好意を持たれるかもしれない(……なワケないか)。

▲現代のコギャルにいちばん近いのが、この朝日奈夕子だろう。



発売直前の覇王独占情報を公開だ！

MOBILE SUIT GUNDAM

機動戦士ガンダム

PS
■バンダイ ■6800円〔税別〕 ■6月下旬発売予定
■3Dポリゴンアクションシューティング ■CD-ROM

発売日があと１ヵ月に迫った『ガンダム』。今号でもその最新情報をお届けする。さらに読者プレゼントもあるのだ。

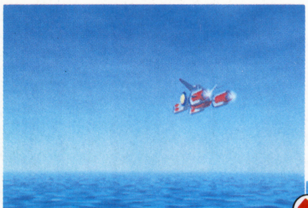
地上と宇宙、最新のビジュアルシーンを先取り大公開!

今回紹介するビジュアルシーンは、ステージ５の冒頭カットとホワイトベースが再び宇宙に出てからの２種類。ゲーム発売までもう１ヵ月を切り、開発も最終段階に入っている。自分の家のプレイステーションで、実際に動いているビジュアルを見る日もそう遠くはないぞ。

大西洋航行中に敵の奇襲！

ジャブローを目指して、大西洋上を進むホワイトベース。これに対し、ジオン軍は水中戦用モビルスーツ、ゴッグを投入。海面下から、ミサイルによる奇襲攻撃に転じる。何も知らずに航行するホワイトベースは、その船腹にゴッグのミサイルを受けてしまう！

こんなビジュアルシーンで始まるステージ５では、海中に潜む敵を倒すためにガンダムは水中で戦うことになる。ゴッグを倒してホワイトベースを守れるか？



▲穏やかに広がる大西洋の上を、ジャブロー目指して進むホワイトベース。

▶海中に潜んでいたゴッグの腹部からミサイルが発射された。ターゲットは……。

水中からの奇襲攻撃!!

◀突然の、しかも海面下からの攻撃にホワイトベースは反撃する間もなくダメージを受ける。

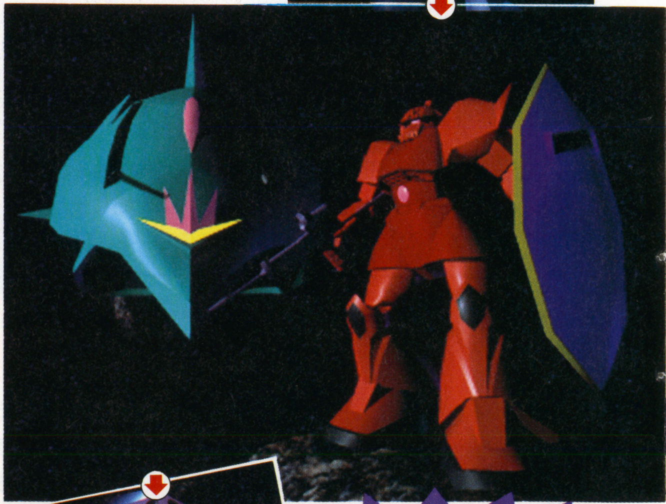
直撃!?

宇宙で待ち受ける強敵たち

ジャブローでの激戦を突破して宇宙へと上がったホワイトベース。だが、そこには今までよりもさらに強力なモビルスーツが待ちかまえていた。ギャンやゲルググ、エルメスなどの強敵を相手に戦い抜けるのか、ガンダム。

▼マ・クベ専用機ギャンの勇姿。

▶宇宙に出たガンダムを待ち受けるのは、シャアの乗るゲルググとララァの乗るエルメスの最強タッグだ。



ビットの猛攻!!

◀サイコミュで縦横無尽に操作されるビット。ニュータイプにしか見切ることはできない。

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI1994

地球での戦いはこれが最後! ステージ5、6のバトル画面を紹介

今号で紹介するバトル画面は、大西洋の海中で戦闘が展開するステージ5と南米にある連邦軍の基地ジャブローでの激戦を突破するステージ6だ。この2つのステージをクリアすると、ゲームの舞台は宇宙へと移っていく。宿敵シャアの猛攻を撃破しなくてはならない。

動きの鈍る水中での戦い

ステージ5「苦闘」より

水中での戦闘は、ガンダムの動きが鈍るので注意が必要だ。最初のうちは水中戦用に開発されたゴッグに苦戦するはず。しかも、しばらくするとモビルアーマー、グラブロまでが登場してガンダムに襲いかかってくるぞ。

腹部からのミサイルや両手の強力なツメを武器に戦う。

▲前方から高速で接近してくるゴッグ。苦戦覚悟の水中戦が始まる。

▲ゴッグのモノアイが不気味に光る!

◀グラブロも水中での戦いを想定して製作されたモビルアーマーだ。当然その動きはすばやい!

強敵のシャア専用ズゴックとの死闘!

ステージ6「強襲」より

基地のある洞窟の中でアッガイを相手に戦っていると、真っ赤なズゴックが出現するぞ。乗っているのは、言わずと知れたシャア。撤退するまで攻撃し続けろ!

▶アッガイが2体! すばやくかたづけよう。

伸縮自在の両腕を天井に突き刺して移動できるモビルスーツ。

◀遠くに見える真っ赤なズゴック。シャアだ!

▲高速で近づき攻撃してくる。ここではシャアのズゴックを倒せない。ダメージを与えて撤退させるだけだ。

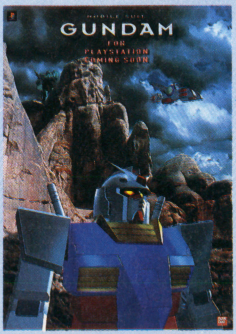
合計100名に当たる! 発売直前 大プレゼント

『ガンダム』グッズを抽選で100名にプレゼント。ハガキに欲しい商品名を1つと住所・氏名・年齢・電話番号を書いて下のあて先に送ってくれ!

- ●プレイステーションソフト『機動戦士ガンダム』……10名
- ●ポスター……30名
- ●特製シール……30名
- ●ポストカード……30名

あて先 〒112-01 講談社 覇王編集部 「機動戦士ガンダム 100名大プレゼント」係

▲プレイステーションを持っている人ならソフトかな。



◀かっこいい特製ポスターもいいぞ。

※プレゼントの応募は6/9必着。
※プレゼントの発表は、発送をもってかえさせていただきます。

※読者プレゼントの抽選は雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞で当選されたかたは今号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

衝撃のオープニング＆ゲーム攻略上の必勝ポイントを大公開！

戦国サイバー 藤丸地獄変（ふじまるじごくへん） FUJIMARU

PS
■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■予価5800円
■夏発売予定 ■シミュレーションRPG ■CD-ROM

今回はオープニングと隠れ里モードでの修業に焦点を当て、そこから『藤丸地獄変』の魅力を探ってみよう！

かっこいいオープニングがゲームへの期待を高める

前回オープニングの一部をスクープしたが、今回ついにその全貌が明らかになった。それが下の写真。誌面では、そのすべてをお見せすることができなくて残念だが、各キャラの訓練シーンに続き、名前が紹介される様は、まさにかっこいいの一言。これから始まる『藤丸地獄変』の世界にスーッと引き込まれること間違いなし！

▲これからはじまる戦いを予感させるかのように、鷹が雲の上を滑空。

▲はぐれ透波たちの紹介が始まる。

こいつはいったい!?

◀▲中盤、画面が一転。盛り上がってきたぞ。

藤丸見参！

▲▶キャラ紹介は続く。ついに藤丸も登場。

メインタイトル！

ゲームのポイントを再チェック！

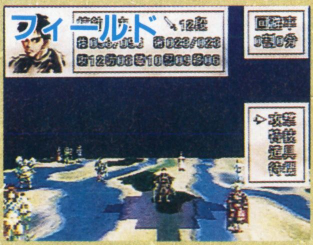
このゲームのポイントとして、シミュレーションバトルで消費したターン数によって、隠れ里での行動時間が決定するということがあげられる。

経験値稼ぎがしたければ、今までのシミュレーションのようにバトルモードに時間をかけてもいいのだが、それだけで終わらないのがこの『藤丸』の魅力。

ザコを無視してボスだけを速攻で倒せば、隠れ里での行動時間を長く取れ、戦闘では得られない術やアイテムの開発も行えるのだ。

戦闘のあと隠れ里へ！

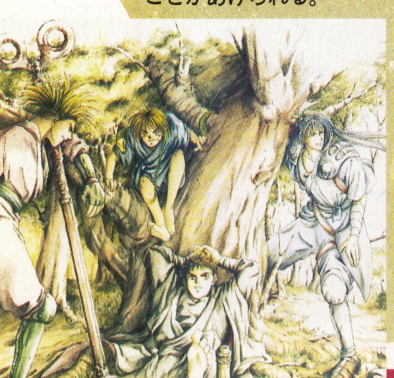
ゲームの流れはこうだ!!



▲フィールドは25種類以上用意されている。イベントも発生するぞ。

▲どのように戦闘を進めるかは、個人の好み次第。

▲各バトルモードでの終了条件をクリアすれば、隠れ里モードに入るのだ。



© Sony Computer Entertainment Inc.制作：パンドラボックス

隠れ里でできることを、詳しく見てみよう！

隠れ里は、忍術の訓練をするだけの場所ではないのだ!

隠れ里でできることは、大きく分けて訓練、金策、アイテム開発の3つ。どれもバトルモードでは行えないことばかりで、何をするかによって、ほかの人とはまったく違う忍軍に育っていくのだ。

◀キャラごとに、行動計画を立てていこう。

毒穴（傍太専用）

▼頭上で振り回していた容器の中には、毒蛇が入っているのだ。

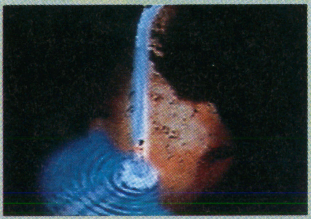
▲蛇を自由に操る特殊能力を持つ傍太専用の技。

訓練

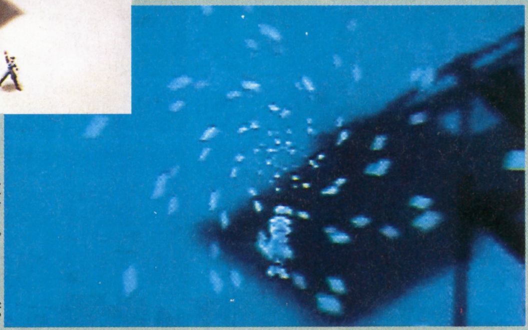
各キャラクターに忍術を覚えさせたり、ステータスなどをアップさせたいときは訓練を行おう。もちろん各キャラクターが得意とする専用忍術もここで訓練することによって覚える。

人以外に犬の訓練もできるぞ。

精神修業

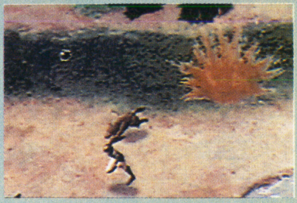

▲滝に打たれることで、精神を鍛える。忍力、術力がアップする。

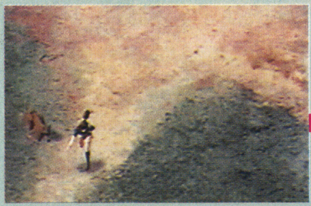
水系忍術の訓練


▲▶訓練を積めば、別の水系忍術も覚えられる。ほかに火系忍術の訓練もあり。

犬の体力訓練

▶風子の足についてこれるかな。

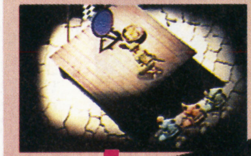

▲空から爆弾まで降ってきたぞ。なかなかつらい訓練だ。


▲訓練終了までもう一息。

金策

いくら俗世間から遠ざかっていても、お金は必要。そんなときは、バイト(?)もするのだ。

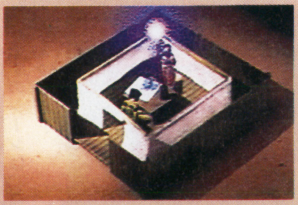
雨ごい（極楽専用）


◀持てる能力を十分に生かせ。

旅芸人

▲町に繰り出し大道芸を披露。

占い（かなめ専用）

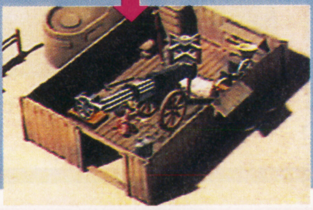

▲巫女の力をもつ彼女らしい金策。

アイテムの開発

隠れ里ではアイテムの生産のほか、開発まで行っている。環境さえ整えば、必ず戦闘に役立つアイテムができることだろう。

からくり開発（騾大専用）

◀いったい何ができるのかな?

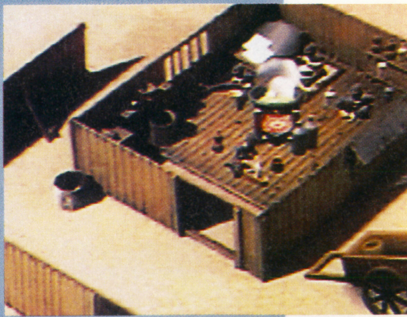


薬草採取

◀けわしい崖を降りていく。怖そう。

薬物兵器の開発

▶毒や爆弾まで開発できるのだ。



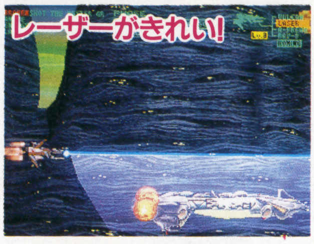
PHILOSOMA
フィロソマ

PS ■ソニー・コンピュータエンタテインメント■5800円〔税別〕■7月発売予定
■シューティング ■CD-ROM

去年から注目を集めていた、多方向シューティング『フィロソマ』。完成された美しいデモシーンを、とくとご覧あれ！

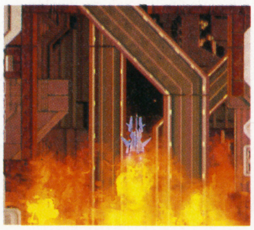
戦いとドラマの連続!! それが『フィロソマ』だ!

ゲームは、シューティングとCGムービーの繰り返しで進んでいく。シューティングステージでは、横スクロールはもちろん、縦スクロールや3Dなど、ポリゴンとスプライトを駆使したさまざまな視点でのステージが用意されている。



▲自機の武器のひとつ、レーザー。撃ったあとに、残像が残るぞ。

◀なんともいえない背景の色彩。ここはいったいどこなんだ?

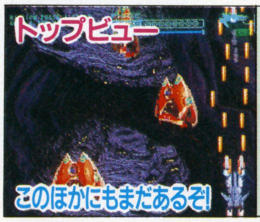

◀炎の燃え盛るなかを、必死に逃げる(?)自機。

数々の視点で、敵をけちらせ!

◀オーソドックスな横スクロールタイプ。

◀3D表示のシューティング。かなり迫力あり。

◀斜め上から見おろしたタイプ。奥行きがあるぞ。



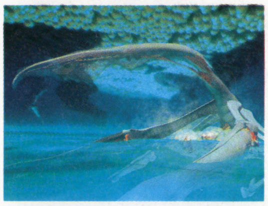
◀縦スクロールタイプ。まだまだ種類はある。

超美麗なデモシーンに、目を見張れ!!

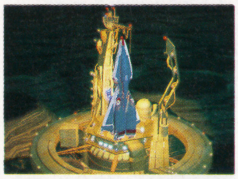
デモシーンは、シューティングステージから切れることなく、流れるようにして始まる。ここでストーリーが進んでいくたびに、次のシューティングの視点が変わっていくのだ。デモシーンで最後にプレイヤーが見るものとはいったい……?

◀シューティングからデモへ、なんの違和感もなくつながる。

▲ボスキャラもデモシーンで派手に登場するのだ。


◀これもボスキャラなのだろうか?

◀出撃のシーンは、鳥肌ものだぞ!


◀いよいよ打ち上げのときがきた!

▼なんだ、この不気味な物体は?物語にどう関係するのだろうか?

 © Sony Computer Entertainment Inc.

ウィザードリィVII

ガーディアの宝珠

PS ■SCE・ソリトンソフトウェア　■価格未定　■夏発売予定
■RPG　■CD-ROM

パソコンで大人気の『ウィザードリィ』シリーズ最新作が、PSで登場。もちろん、ダンジョンや敵キャラなどすべてポリゴンで描かれているぞ。

PS版最新『ウィズ』は、ポリゴン滑らかRPGなのだ!!

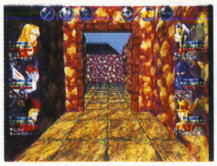
あの『ウィザードリィVII』が、ついにPSで登場するぞ。PS版ではダンジョンや敵キャラクターなど、すべてがポリゴンで表示されるので、移動や戦闘でも途切れることがない。ダンジョン内での方向転換ひとつをとっても、リアルでスムーズな動きをするのだ。

また、サウンドにおいても、サンプリングを使用したリアルな効果音によって、パソコン版にはない臨場感を体験できるぞ。

▶これがPS版『ウィズVII』。ポリゴン表示も美しい!

▲これは野外戦のワンシーン。船に乗ってるのかな?

ポリゴンダンジョンは滑らか〜!



◀ダンジョン内は画面が切り替わることなくスムーズ。

▲敵キャラクターもポリゴンなので、妙にリアルなのだ。

モンスターが動く動く!

◀敵に遭遇すると、戦闘シーンになる。

▶敵もリアルに動いて、攻撃してくるのだ。

◀1体あたりが60ものアニメパターンを持つ。

もちろんオープニングも完全移植!

『ウィズVII』本作では、シリーズ初の野外展開も加わり、まさに大きなフィールド上で物語が進む。もちろんストーリー上で重要な導入部分も完全移植されていて、ゲームの背景をしっかりと説明している。このムービー部分だけでも一見の価値ありだぞ。

▶突然出現した、破壊の船とは……。

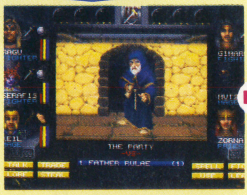
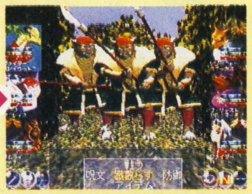
▲宇宙空間を、ただひたすら飛び続ける小型宇宙船。ここからどういう物語が展開するのか?

これはいったい誰だ!?

◀このいかにも怪しい人物はいったい?主人公とどういう関係が?

パソコン版と比べても、一目瞭然のところ!!

下の画面を見比べてもらえば分かるように、PS版はほかの機種とはまったくの別物といってもいいできになっている。アイコンやウインドウなどもより使いやすくなっているぞ。

パソコン版	PS版
	
	

▶ダンジョン内に住むじいさんが……。

◀こ〜んなにりりしくなっちゃった。

▶突然出現した、モンスターたちも……。

◀PS版ではリアルな姿になって襲ってくる!

Copyright ©1992,1994,1995 by D.W.Bradley and Sir-tech Software,Inc. All logos,printed graphic and printed materials Copyright 1992,1994,1995 by Sir-tech Software,Inc. All right reserved. WIZARDRY is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc. All right reserved.

音名みさきの PlayStation Network TURBO

やっほー！　みなさん、１ヵ月ぶりの登場です。今回もPSに関する楽しい情報をたくさん紹介しちゃうよ。みさきへの応援ハガキも募集中だから、どんどん送ってね！

PS期待の最新RPG『Beyond the Beyond』登場!!

次世代機ならではの進化したRPG!

ＰＳに本格ＲＰＧが登場する、という情報をキャッチしたみさきは、さる４月28日に行われた発表会に行ってきました。そこで発表されたタイトルは、『Ｂｅｙｏｎｄ ｔｈｅ Ｂｅｙｏｎｄ』。そして、制作陣の名前を聞いてびっくり！　ディレクターが高橋秀五さんだったの。高橋さんといえば、あの『シャイニング・フォース』シリーズを手がけた名ディレクターだから、これはもう『Ｂｅｙｏｎｄ～』に対する期待も高まっちゃうってもんね。

「ＰＳはいままでの家庭用ハードとはひと味違います。従来のハードでは表現できなかったような企画内容や、アイデアがこの『Ｂｅｙｏｎｄ～』には数多く入っています」（高橋氏）

しかも、高橋さんは「最近のＲＰＧは画面から目が離せないような熱い戦闘をさせてくれるものが少ない」といっているの。ということは、『Ｂｅｙｏｎｄ～』はどんなシステムになっているのか、気になっちゃうよね？

▲戦闘中に魔法を使ってみるとファイアーブレスが、ところ狭しと飛び回る！　それを追いかけてカメラアングルも変えられる！

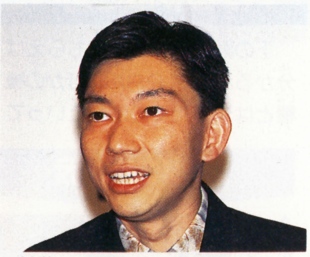
360度どこから見てもスゴイRPGなの

そこでこのゲームの紹介になるんだけど、なんといっても戦闘シーンがすごい！　敵味方問わず、360度あらゆる視点へとカメラワークが移動するので、まさに立体感あふれる戦闘って感じ。魔法も派手な演出で、いろいろな角度から見ることができるのもうれしい限りよね。フィールド上を歩くときは、ちゃんと高低差の計算がされていて、山に登るにつれてキャラクターがだんだん大きくなっていったりするのがユニーク。

それと、今回のウリの部分は、「ヴァイタリティポイント（ＶＰ）」といって、通常のＨＰ・ＭＰではなくて、ＶＰがあるおかげで、戦闘での緊迫感が持続できるんだって。詳細はまた続報が入りしだい紹介していくので、期待して待っててね。

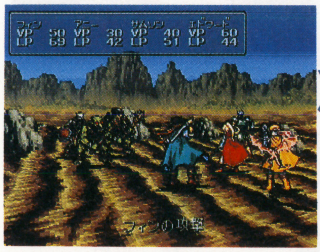
イメージイラストはあの柴田亜美さん！

▲従来の柴田さんのタッチとは、ひと味違う感じもするかな？



▲高橋さんは、あの『シャイニング・フォース』シリーズの育ての親。

▲発表会場には、キャラクター設定をした柴田亜美さんの姿も。



▲もちろん、敵キャラにはいろんな種類のモンスターが登場するよ。

▲フィールドにも高低の計算がされているから、立体的な表現もリアル！

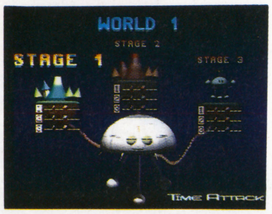
『ジャンピングフラッシュ!』の大会実況をするムー!

「3段ジャンプ大会」が大盛況だったムー!!

5月5日から7日まで、東京・銀座にあるソニービルにおいて、『ジャンピングフラッシュ!』3段ジャンプ大会が行われたムー。当日はスタンプラリーやタイムアタックイベントなどが行われ、家族連れの姿が目立っていたムー。

タイムアタックでは熱い戦いが繰り広げられ、最終的にワールド1のステージ1でSCEも驚きの、27秒33が出たんだムー。みんなも挑戦してくれムー!

▲大会のタイムアタックを勝ち抜いた人には、特製ムームー星人人形がプレゼントされたムー。ものすごい人混みだったムー。



◀タイムアタックは、ワールド1のステージ1で行うムー。

◀好成績が出たら、このPSネットワークにハガキで送ってムー。

大会最速ラップは、なんと27秒33だったムー! すごいムー!

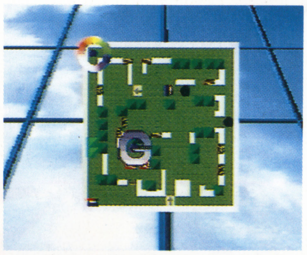
読者インプレッションのこの1本!

画面に合わせて身体も揺れる!

TAMA

東京都　前田幸司

昔、ボール紙で作った迷路に、パチンコ玉を転がして遊んだっけ。そんな「たま」の動きを身体全体で感じ取ることができた。さらにゲームならではのトラップもあって飽きないし。つい次の面が見たくなってしまうのだ。お気楽なようで結構シビアな『TAMA』は、おすすめだよ。



▲フィールド自体を動かして、制限時間内に「たま」をゴールまで運ぶのだ。トラップに注意!

▲フィールドの傾斜角度をうまく調整しよう。コントローラーを持つ手ばかりか、身体まで傾くぞ。

今月のデモデモメニュー

『アーク ザ ラッド』のテレビCMはもう見た? 5月末に店頭に入る「デモデモプレイステーション7号」で、このソフトをいち早く体験してね。

(SCE　ステファニー林)

▲発売日まで待てない君は、「デモデモ」で美しいグラフィック、派手な戦闘シーンを体験しよう。

デモデモ7号内容一覧

●デモデモプレイステーション

アーク ザ ラッド
機動戦士ガンダム
競馬最勝の法則'95
MISSLAND～ミスランド～
動画でパズルだ! ブップクプー

●ムービープレイステーション

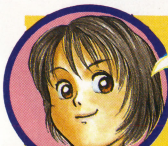
ウィザードリィ Ⅶ
ドラゴンボールZ 超武闘伝(仮)
メタモル・パニックDOKIDOKI!妖魔バスターズ!!
アクアノートの休日
悟空伝説

●リクエストプレイステーション

フィロソマ

●ニュースプレイステーション

ON SALE DATE
ニュースプレイステーション
/ゲームエキスポ



読者のみんなの意見を待ってま～す!

PSネットワーク・ターボでは、みんなからのお便りを募集中なの。お便りが来ないと、みさきの出番もなくなっちゃうからよろしくね。各コーナーの詳細は右のとおり。採用者には、覇王特製のテレホンカードをプレゼントしちゃうからね。みさきといっしょにこのコーナーを盛り上げるのは、君だよ!

❶PS気になるウワサのうわさ

みんなのなかでウワサになっていることを教えてね。PSネタならどんな小さなウワサだってOKよ!例えば、「ブラック平八を見た!」とか……。

❷PSなんでもQ&A

PSのハードからソフトまで、疑問に思うことならなんでもいいの。みんなからの質問に、みさきがやさしくお答えしちゃいま～す。

❸読者インプレッション

実際に遊んでみて、すっごく面白かったり、気に入ったソフトをみんなにすすめちゃおう。あなたならではのインプレッションを期待してるからね。

❹PS秘密の話

だれも知らない、だれにも言えないPSの失敗談などを、こっそりみさきにおしえて……。PS通のみさきをびっくりさせるような話をき・か・せ・て。

◀あてさき▶

〒112-01
講談社　覇王編集部
「PSネットワーク・ターボ」各係まで

◀FAXナンバー▶

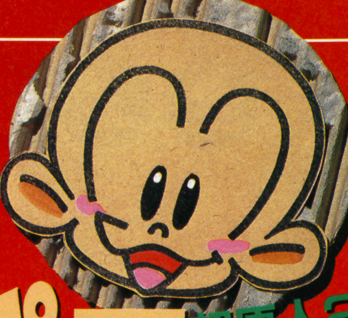
03-3942-8416

FAXでも受け付け中で～す!

NEO GEO
The Future Is Now
SNK®
未体験の闘い(バトル)が、君を待つ。
CD版
6月16日発売
価格8,800円(税別)
ロムカセット版
(5月26日発売
価格29,800円
(税別))
風雲默示録
格闘創世
TM
ふううんもくしろく ©SNK 1995
獅子王
イーグル
ゴズウ
メズウ
キャロル
ニコラ
ジョーカー
チユン
ゴードン
拳で闘うか、武器で闘うか。
対戦史上に風雲急を告げる近未来格闘!!
ハヤテ
時は21世紀前半、謎の男「獅子王」が開催する「獣神武闘会」に最強の闘士達が集う!鍛えぬいた力と磨きぬいた技で叩きのめせ!自慢の武器で大ダメージを与えろ!全く新しい格闘スタイルと新・2ラインシステムを実現した衝撃の近未来バトルが、今始まる!!
熱いゲームを、熱いまま、手にして欲しい。
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD●希望小売価格49,800円(税別)
■製品の仕様等は変更する場合があります。〈付属品〉●ネオジオCDコントローラー×2●ステレオ音声接続コード×1●映像接続コード×1●ACアダプター×1
NEO GEOはSNKの登録商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110 ※電話番号はお間違えなく。

天外魔境と注目の5大ソフトで殴り込みだ!!

広井王子&レッドカンパニー



ゲーム革命宣言

最新5大ソフトの最新情報が満載!!

究極のクリエイター集団レッドカンパニーの正体を探れ

マンガ原作にアニメに、小説にゲーム。すべてのメディアで大活躍のレッドカンパニーが、ゲームで企む野望とは何か？　巨大な計画が明らかに!?

全メディアを制覇するぞっ!!

3人の天才が語るREDの野望

野望その1 設立20年! やりたいようにやってきたオレら!!

Tシャツとワッペンを売ってたあの頃

アニメやマンガの原作など、幅広いメディアで活躍するクリエイター集団レッドカンパニー（以下RED）は、いわばストーリー作りのプロフェッショナル。そのプロ集団が作るゲームは、いつもボクらに衝撃を与えてくれる。ウーム、REDってどんな会社なのかな? どんな人がゲームを作ってるんだろう? よーしさっそく広井さんたちに聞いてみよう!!

広井　REDって名前でもう20年はやってる。いちばん最初はね、あだちが書いたイラストをTシャツやワッペンにプリントしてオレが売りにいってたんだよ。CMのコンテも切ってたな。ピンクレディの「シャワラン、ビューティー」っての知ってる?

——どうも「ピンクレディ」とゲームのREDがどうにもつながらないんですけど。

広井　アニメの『魔神英雄伝ワタル』の企画書を書いてるときだったかな? ロッテのオマケで展開していた「ネクロスの要塞」をゲーム化したいとハドソンさんからお話がありまして、もんじゃ焼きを食いながら「うちは技術のハドソンだから、面白いことさえ考えてくれたら全部実現してあげるからね」といわれて、それだったら面白いなーって感じで、どうせやるなら自分たちの好きなものを作っちゃおうと『天外』の企画書を書いたと。でもPCエンジンじゃんなの入らないっていわれてね。それからしばらくしてからかな、「今度CDロムってのを考えていて、それなら制作できるかもしれないからやってみよう」って話になった。それでCDロムの開発が始まったんだ。CDの開発をするために『天外』を実験に使ったみたいな感じ。

とにかくオレらは運がよかった

広井　『ガリバー』を作っているとき「もっとアニメをスムーズに動かしたいでしょ」っていわれたんだ。当たり前じゃ!! 『天外』なんか1コマずつ作ってんだからデザイナーが死ぬっての。バカヤロー、フィルム取り込めるならもっと楽じゃねぇかっていったら、「取り込めるんですよ」だって!! それを早くいってくれよー(笑)。オレらは何かがやりたいってときに、必ずタイミングよくキーマンが現れてくれるわけよ。運がいいよね。本当に人との付き合いってのは大切なんだなぁーと思うよね。REDは人のつながりが作ったんだよ。それがなかったらまだオマケ屋さんだったかもしれないよ。

▲REDの会議室には、これまで携わってきた数々の作品が並んでいるんだ。オモチャ屋みたいだね。

プリンセスミネルバの
舞阪　洸

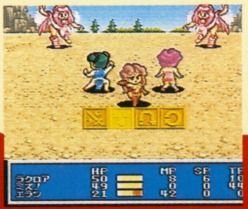
将来は作家を育てたいと語る舞阪さんは、現在小説版『ミネルバ』第6巻の執筆で大忙し。新ゲームの構想も暖めているとか!

SFC プリンセス♡ミネルバ

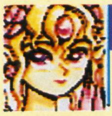
■ビック東海■　9900円（税別）■ 6月23日発売予定
■RPG　■16Mビット＋バッテリーバックアップ

ダイナスター六魔将見参!!

発売直前の情報は、ミネルバ&ミネルバ親衛隊と対決するダイナスター六魔将について。各地に散ったお姉様たちは、刺客としてミネルバ一行を待ち伏せている。大魔術士ダイナスターの手下だけにその魔力はあなどれない!!

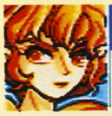


◀各自得意な攻撃方法を持つ。



夢のナビ

ダイナスター六魔将最初の刺客が彼女なのだ。



火のプレシジョン

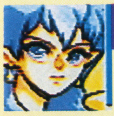
燃えるような赤い髪。激しく燃える瞳がイカす。

風のオーチェ

顔は大人しそうなのに、なかなかエグイ性格なの。

オープニングで宣戦布告、水を自在に操る。

水のグローヒル

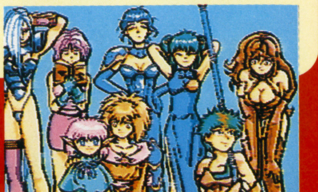


鏡のテクニカ

魔女っ子は、テクニカテクニカ、シャランラー。

鋼のエルバッハ

ガードは堅いが、それでこそ燃えられるのさ。



野望 その2 キャラクター至上主義で天下取り

キャラクター命の発想法が大事

——ちょっと広井さんのお話が長くなってしまいましたね。今までのお話で、あだちさんが創立期からのメンバーなのは分かりましたが、舞阪さんは？

舞阪　僕は入ってまだ5年くらいかな？

広井　ちょうど『天外2』が終わって、『カブキ』をやりはじめたときにたまたま舞阪と知り合って。で、「うちにこない？」みたいな。

——会社の規模が大きくなったのも『カブキ』制作のころですか？

広井　なんとなく作品が増える度に人が増えるって感じだねー。それぞれ作品を持ってて、それを売りにくる。REDを舞台に出版社もゲーム会社も決めてね、自分でプロデュースしちゃう。それがいちばんウチらしいメンバーのスタイルだね。実際は「1人RED」が望ましいわけよ。仕事のスタート自体は1人でいいけど、バーッと発展したときのために手伝えるスタッフがちゃんといるよって。だからスタッフのトレードもあるし、デビューしたいってヤツに対しては作品評議会だって設けてる。ゲームのシナリオだってね、小説家でもあるスタッフが評価することは大切だと思うよ。ゲーム会社に小説家がいるのはうちだけだし、ゲームシナリオに評価基準がないことは、この世界の問題だと思うよ。まあうちの場合は、キャラクター至上主義だから、生まれたキャラクターがエライわけで、キャラたちが活躍する舞台を作っているだけです。それをお互いに意見交換したり、半年ぐらいどこかにこもって書いたりしているわけです。おおっ急にまじめな話になったぞ!!（笑）

舞阪　だからREDの作家ってどちらかというとストーリーテラーというより、キャラクターメーカーなんだよ。

広井　いいこというねー。

舞阪　でしょ。

——皆さん同じ考えなんですか？

あだち　広井はキャラ優先だけど、僕はキャラクターの出てくる世界を考えるのが好きですね。

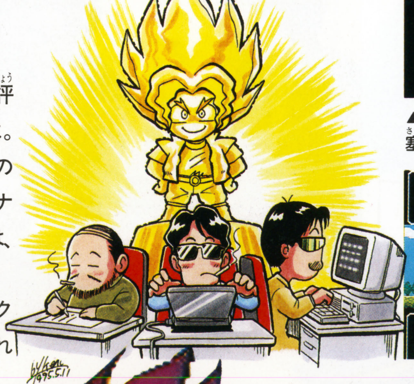
広井　うちはみんな考えが違うから。統率力まるでないから。

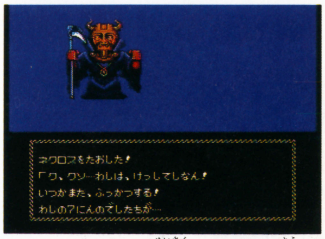
天外魔境・ガリバーの
広井　王子

もはやクドクド説明する必要はあるまい。今回登場したほかのメンバー同様、幅広い活躍をみせるパワフルなマルチ人間なのだ。

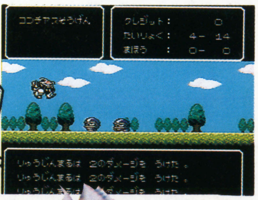
エルファリアII
あだち　ひろし

物静かなあだちさんは、SS版の『天外』にシナリオで参加している。将来の夢は、テーブルトークRPGを製作することらしい。





▲PC-エンジンの名作『ネクロスの要塞』は、REDのオマケが元ネタ!!



◀REDのマルチ展開第一弾!?　FC版『ワタル』

空想科学世界ガリバーボーイ

PCエンジン

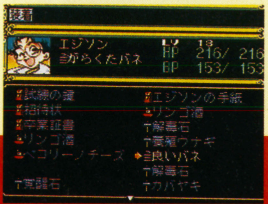
■ハドソン　■7800円　■発売中
■RPG　■アーケードカード対応

キャラの能力を大紹介だ!!

REDが自信を持ってお送りするこの『ガリバーボーイ』!!　君はもうプレイしてみた!?　主人公ガリバーを取り巻く仲間たちは、みんな個性的な能力を持つものばかり、こんなイカしたやつらと世界の海を冒険しよう。きっと普通のRPGにないドキドキやワクワクを感じることができるはずだ!!　冒険に旅立っていく君に、プレゼントをしよう。序盤のキャラの能力を大紹介するぞ。

発明の天才 エジソンくん

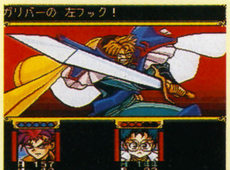
孤児だけど元気いっぱいのエジソンは、小さな発明王。



◀不思議な道具で仲間を援護!!

魔法マインド全開 ガリバー

血気盛んなガリバーは、右ストレートで世界を目指す!?

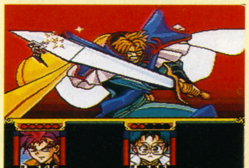


◀男の武器は拳だけ。ガリバーの攻撃はいつだって真っ正面!!

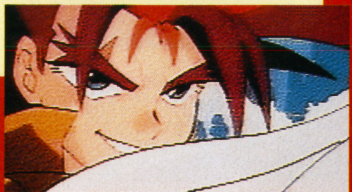
▶マインドの修得で魔法も使える。

意外な助っ人 フィービー

ガリバーに恋する妖精さん。アイテムの強化がそのお仕事。



◀戦闘中ランダムで、救援してくれるのだ。



野望 その3 わがままきままがREDの将来!!

▲インタビューはとにかく広井さんの独壇場。終始笑いの絶えない取材だった。

これからは英語力の時代だぜ!!

――皆さんはスゴイですよね。ゲームを作りながら、小説やマンガの原作を書いてるんですよね。

広井 普通だよ、今。

――そうですか?

広井 標準じゃないの? それがきっと。これから出てくる子はもっとスゴイよ。これからもしこの世界にくるなら、本気なら英語がペラペラじゃないと。それくらいの子じゃないとできないよ。自分の物語やキャラクターを世界中に伝えられる、そういうヤツよ、この次は。だから絶対に、何がなんでも英語だけはペラペラになっていろ。それが次の主流!! そういう子が出てきたらスゴイ。

これがオレらの本当の野望さ

――新人のおはなしが出たところで、REDの将来へ向ける野望を聞きたいですね。

広井 みんながそれぞれ違うんだと思うよ。REDの目指すところというのは、メンバー全員が勝手に考えているの。誰のパワーが強いかで目指すところがかわっちゃうんですよ。CMをまだ続けていたら赤坂にビルが建っていたかもしれない。でもオマケの世界に向かっていったのは、その時はCMでも成功できるなんて思ってなかったから。なんとなくテンションがあってガチャガチャ作ってたら会社ができちまった。小説書いていて、そこからゲームを作るようになったときも、舞阪が来なかったらそこで切れてたかもしれないよ。だからわかんないよ。本当にどうなるのかは。

――REDの力を結集してソフトを作ろうって企画は?

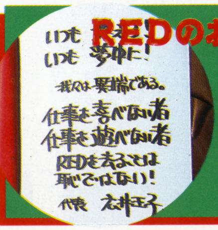
広井 ない!! 絶対ないと思う。

舞阪 「船頭多くして船山に登る」ということだね。

――個人の個性が強い方が面白いってわけですね。じゃあ、もうやり残しなんてないのでは?

広井 全っ然やりたりない!! 今自分がもっと若かったら、絶対世間をワッと沸かせるようなことがしてみたいぜ!!

REDのおきて



REDのパワーを生み出すのは、仕事を楽しむ心にあった。

エルファリア II

SFC ■ハドソン ■9980円 ■6月9日発売予定
■RPG ■24Mビット+バッテリーバックアップ

必殺のバトルシステムを解析!!

属性が戦いのすべてを決定する!! 4種類の属性の関係を把握して、常勝無敗を目指そうぜっ!!

▲ゲーム中でもレクチャーを受けられるのだ。

▲敵の属性は戦闘突入時に表示。

▲敵の弱点をついた陣形を心掛けよ。

水のフォーメーション

▲火の属性に対して絶対の攻撃力を誇る陣形。

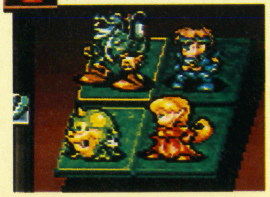
土のフォーメーション

▲トリッキーな攻撃が楽しい。水の属性に強い。

風のフォーメーション

▲風に強い陣形。攻撃力はやや低めか?

火のフォーメーション



▲火のという属性とは裏腹に攻撃力は最弱。

これからはオレたちの時代だ!! REDの若手も新作で吠える!!

銀河お嬢様伝説 ユナ2

SFC ■ハドソン ■7800円 ■6月30日発売予定 ■デジタルコミック

エリカ7 その魅惑の能力を大紹介!!

氷のミドリ
エリカへの忠誠心がいちばん強いのかも。フィギアスケート部出身。

ハイスピード・セリカ
幻のドライブテクニシャンの異名を持つ、美少女レーサー。轢かれてみたい。

銀幕のミキ
銀河アカデミー賞にノミネートされている、演劇部のトップ女優でーす

香坂エリカ
銀河お嬢様コンテストで一位が取りなかった腹いせに、ユナをライバル視。

ストライカー・ルイ
サッカー部でキャプテンを努めている。もちろんサッカー技で攻撃してくる。

マミ
エリカ7最初の刺客。部員たちによる罵詈雑言攻撃が、ハートにグサッ!!

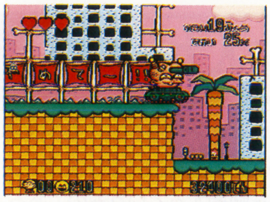
アコ&マコ
卓球部でペアを組む、無敵の双子。ダブルス攻撃はとーってもキツーイのよ

超原人2

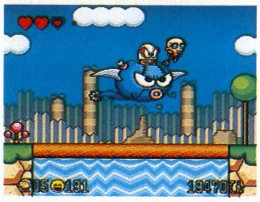
SFC ■バトソン ■8900円 ■7月28日発売予定 ■アクション■24Mビット

変身原人全員集合!!

日本中を超ギャグの嵐に巻き込んだ『原人』が帰ってきた。お馴染みの変身も種類が倍増、リアクションも細かくなって、君のお腹をよじります。それじゃその活躍をご覧あれ。

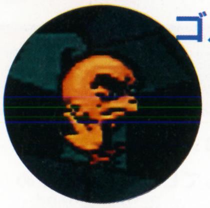


◀シリーズのザコ敵、チックンがボスとして登場。



▶バカっぽいお顔が魅力のニョッへー戦車だぞ。

ドロボウ原人
抜き足差し足、ウヒヒのヒ。ニコニコマークを敵に向かって投げつける、正義の盗賊原人よ。



ゴルゴ原人
険しい顔の鳥原人。ボタンの連打で飛行が可能。急降下のボンク攻撃が強力。

モグラ原人
コブ太さんご推薦の新原人は、ドリルがセクシーなモグラ原人であります!!

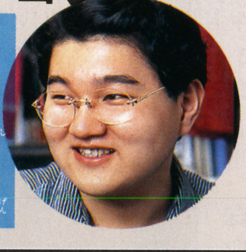
明貴 美加さん

伝説の「MS少女」の作者でもある。キャラクターデザイナーなのさ。

構想3年の自信作

前作はボク自身「デジコミ」ってものをよく理解していない部分がありましたが、今回はストーリー重視。なおかつゲームとしてもかなり楽しめるものにしてあります。ユナと敵キャラの戦いはカードバトルを採用してありまして、これがよくできてるんです。実際にやってもらえれば、感動を保証します。

青木 コブ太さん



いわずと知れた、『原人シリーズ』の生みの親。笑顔がプリチーな好青年。

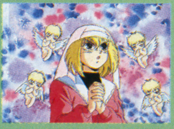
「バカ」らしさが魅力です

もう7年もの付き合いですから、パワーアップに行き詰まっていたところがあったんです。そこでもっとゲームらしい要素を盛り込んで、一から見直そうということになりました。変身原人はアイディアを盛り込み過ぎて、削るのが大変でしたね。今回は初心者にも楽しめる作りです。お楽しみに!!

REDの最新ゲーム（ミネルバとユナ）がOVAで登場するぞ!!

♡プリンセスミネルバ

お騒がせの我らがミネルバ親衛隊が、今度はOVAで大暴れ。今度はどんな冒険が待ってるのかな？ ワクワク。

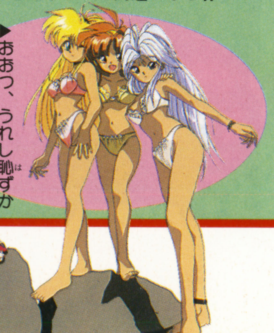


◀今回もミネルバのワガママに振り回される、ブルーモリスでありました。

▶CD版は、6月1日の発売なのだ!!

♡ユナ 哀しみのセイレーン

最新ゲームのその後のお話しが、上下巻の長編で展開。ユナファンなら絶対買い。感動すること間違いなし!!



▲おおっ、うれし恥ずかしの水着姿の3人。この姿には何の意味が？

プレミア保証 OVAグッズをドーンとプレゼント!!

ポスターとセル画は各3名!!

OVAおりじなるグッズとセル画を各1名にプレゼント!!

〒112-01 東京都文京区音羽2-12-21
講談社 覇王編集部 「レッドカンパニー特集」係

※プレゼントは、商品の発送をもって代えさせていただきます。〆切りは、7月7日消印まで有効だよ。

新システムを活用して対戦プレイに強くなろう

ヴァンパイア ハンター スペシャルテクニック講座

ACG

■カプコン ■1プレイ100円
■格闘アクション ■稼働中

対戦プレイで役に立つ、新システムの実戦的なテクニックを伝授しよう。

チェーンコンボの基礎と応用

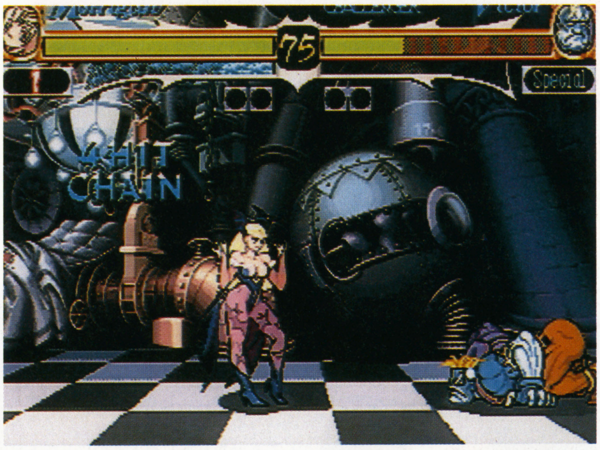
前作『ヴァンパイア』で導入された要素であるチェーンコンボ。実行するために必要とされる条件が難しかった前作にくらべ、本作ではちょっとしたコツをつかめば誰にでも簡単に使用できるようになっている。

理論を知って正確に入力しよう

チェーンコンボとは、複数の基本技を連続してヒットさせるためのテクニックだ。通常、基本技はスタートモーション→ヒット→エンドモーションの3つのプロセスで構成される。スタートモーションの遅い技は攻撃判定の出現が遅く、エンドモーションに時間のかかる技は攻撃後のスキが大きいということになるのである。

チェーンコンボとは、ある条件を満たすことによって基本技の3つのプロセスのうち、最後のエンドモーションをなくし、ヒット直後に次の基本技のスタートモーションを開始するというものである。基本技を単体で使うよりもスキが小さくなるため、連続攻撃として複数の技をヒットさせられるのだ。

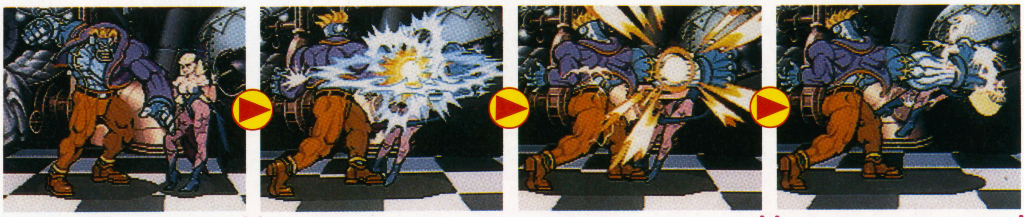
チェーンコンボを成立させるための条件は簡単。基本技がヒットし、ヒットマークが画面上に表示されているあいだに次の基本技を入力してやればいいのだ。ただしチェーンコンボはマニュアルガードモードでしか使用できないよ。



◀チェーンコンボを成立させると、画面にはそれを知らせるメッセージが表示される。対コンピュータ戦ではそれに応じたボーナス得点も加算されるようになっているぞ。

ヒットマークの変化と条件

▶基本技のヒットマーク表示中に次の基本技のコマンドを入力すれば、チェーンコンボは成立する。前作とは異なり『ヴァンパイア ハンター』では、ヒットマーク表示中ならば、いつボタンを押しても実行できるのだ。チェーンとしてつなげられる基本技の条件については下を参照してほしい。

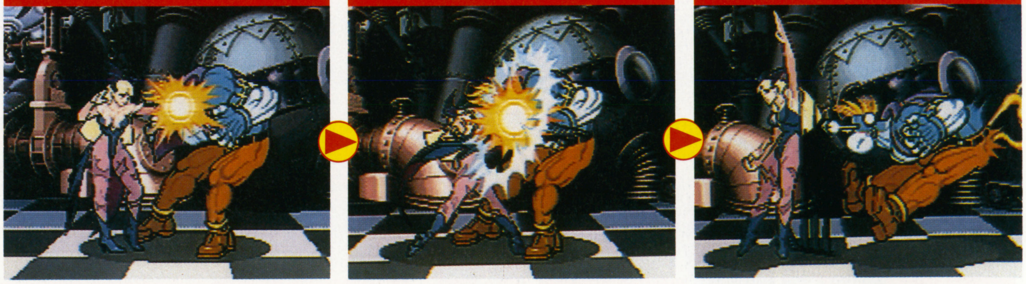


チェーン不可能　ヒットマーク表示中にボタンを押す　チェーン不可能

基本的なチェーンコンボ

▶チェーンとしてつなげられる基本技は、ヒットマークが表示しているものよりも威力の大きなものでなくてはならない（ただし例外もある）。つまり弱パンチからつなげられるのは、基本的には中や強のパンチとキックボタンで出せる基本技でなくてはならない。地上でのものなら、立ちやしゃがみ状態の技が混在してもいいが、ジャンプ攻撃や必殺技は途中には組み込めない。

弱パンチ　中パンチ　強パンチ



©CAPCOM 1994、1995

本作からの新しい組み合わせ

前作ではチェーンコンボとしてつなげられるのは、直前に実行した基本技よりも威力の大きなものでなくてはならなかった。しかし本作ではこの条件が緩くなり、より長いチェーンが作れるようになっている。

『ヴァンパイア ハンター』では同一の威力の基本技でも、パンチからキックという流れならチェーンコンボとして成立するようになっている。これが前のページで触れた「例外」だ。

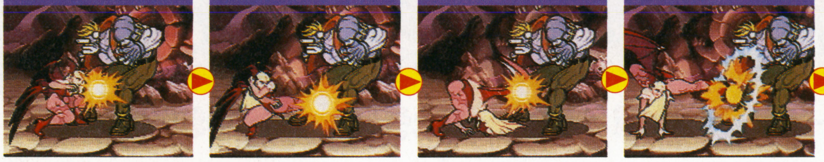
この法則を使えば、弱パンチ→弱キックという流れもチェーンコンボとして成立する。さらに弱キックから中パンチや中キックなどへとつなげていけば、前作よりも長いチェーンが作れてしまうのだ。

理論としては弱パンチ→弱キック→中パンチとつないでいけば、6つのボタンすべてを使ったものも作れるのだが、実際にはチェーンコンボ中も敵キャラクターは少しずつ遠くへはじかれていくので、すべてがヒットするとは限らない。一般的に使われるのは下のような4～5つの技をチェーンさせていくものである。オートガードモードではオートチェーンコンボしか使えないので、この方法は不可能。

▲同一の威力でもパンチからキックという流れならチェーンは成立する。弱パンチ→弱パンチ、弱キック→弱パンチでは無理なので覚えておこう。

チェーンコンボの発展型

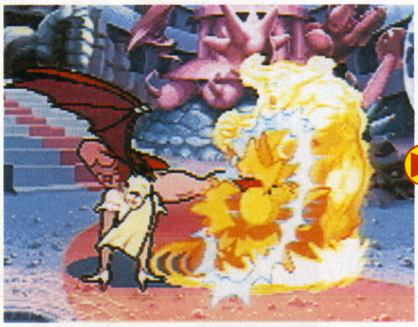
▶実践的なチェーンコンボの発展型。ここではすべてしゃがみ状態で入力しているが、使用するキャラクターや状況に合わせて立ちとしゃがみの2つの体勢を使い分けよう。



必殺技は組み込めるのか？

基本技のみで構成されるチェーンコンボ。ここに必殺技を組み込むことはできるのだろうか？ ゲームシステムを深く知れば、必殺技を絡めたチェーンコンボを作ることも夢ではないのである！

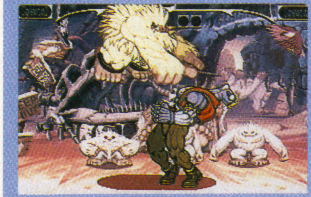
前述のとおり、チェーンコンボの途中や最後の技のエンドモーションをキャンセルして必殺技を組み込むことはできない。しかしモーションをキャンセルせずに必殺技へ、もしくは必殺技からチェーンへとつなぐことはできる。ザベルのスカルスティングのような必殺技からチェーンへ、チェーンからモリガンのダークネスイリュージョンといった連続攻撃がある。



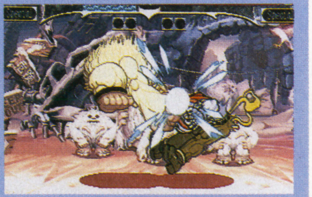
▲必殺技でキャンセルのかけられる基本技でも、チェーンコンボに組み込まれたものはキャンセルできない。

空中ではチェーンコンボは不可能

ジャンプ攻撃ではチェーンコンボは実行できない。1回のジャンプで複数の基本技をヒットさせるときは、ヒットマークが消えてから次の基本技を入力しよう（ただし例外あり）。



▲チェーンコンボではヒットマーク表示中に次の基本技を入力するが……。



▲ヒットマークが消えてから入力すれば、このとおり連続攻撃が成立する。

移動起き上がり中のレバー入力

本作から導入された新要素に移動起き上がりというものがある。転倒地点から左右に一定の距離だけ移動して起き上がり動作を行うというものだ。では、移動起き上がり中に必殺技のコマンド入力をするタイミングは、移動が終了し、起き上がり動作がはじまってからでなくてはならない。移動中に入力しても無効となってしまう。また起き上がり動作の終了とほぼ同時にコマンドが完成する必要がある。コマンドの入力方向は、キャラクターの向きと大きな関係がある。それについては下の２つの例を参考にしてもらえばいいだろう。

これは起き上がり中にのみ適用される特殊な方法なので注意。

◀自分の向きによってコマンドの入力方向は変化する。移動起き上がり中ならではのコマンド入力の理論を知っておこう。

こんなときは→↓↘＋パンチボタンと入力しよう

▲モリガンのシャドウブレイドを例にしてみよう。このように相手が自分の背後にいたとしても、コマンドの入力は自分の向いている方向を正面として行わねばならない。

この場合も→↓↘＋パンチボタンでOK

▲こちらもシャドウブレイドが例。一般的な起き上がりだ。起き上がり動作中のコマンド入力は相手の位置ではなく、自分の向きによって入力方向が変化するのである。

ガード方向と相手の位置

通常、攻撃をガードするためには後ろ方向へレバーを入力する。自分が右を向いている状態なら、←または↙に入力するのが通常時。

しかし自分の向いている方向とは逆方向へレバーを入力しても、かならずガード状態となるわけではない。ガードの対象となる攻撃とは逆方向にレバーを入力しないとならないのだ。つまりガードの対象が自分の左に位置しているときは、→にレバーを入力する必要がある。これは対ドノヴァン戦で非常に重要な要素だぞ。

◀▼ビシャモンの背後からドノヴァンの剣が襲いかかる。この剣をガードするには、→ではなく←にレバーを入力しなくてはダメ。→に入力したのではガード姿勢とはならず、剣の攻撃をまともに受けてしまうのである。対ドノヴァン戦で重要。

ガードの対象とは逆の方向へ入力してね

ガードキャンセルの確実な方法

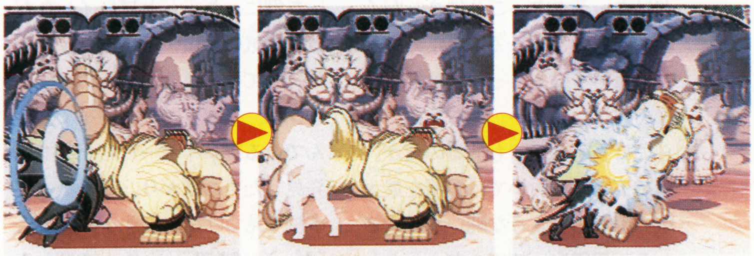
相手の攻撃に対する反撃技として有効なのがガードキャンセルと呼ばれるテクニック。ガード姿勢から必殺技へと瞬時にして移行できるのだ。ガードキャンセルを実現できる必殺技はキャラによってきまっている。

マニュアルガードの場合

ガードキャンセルは成功すれば絶大な効力を発揮するが、失敗してしまうと相手の攻撃を食らってしまう可能性のある両刃の剣だ。そこでより成功率を高める方法を紹介していこう。

まず単発しかヒットしない攻撃に対してガードキャンセルを実行したい場合。このような攻撃に対しての実行は非常に難しい。もし相手の攻撃が先読みできるなら、必殺技のレバー操作の最後にガード方向をつけ加えてからボタンを押すようにするといい。ガードマーク表示中にコマンドが成立するので、必殺技の先行入力によるガードキャンセルが可能なのだ。

複数回ヒットする攻撃に対してのものやガードキャンセル自体の成立条件については下を参照。

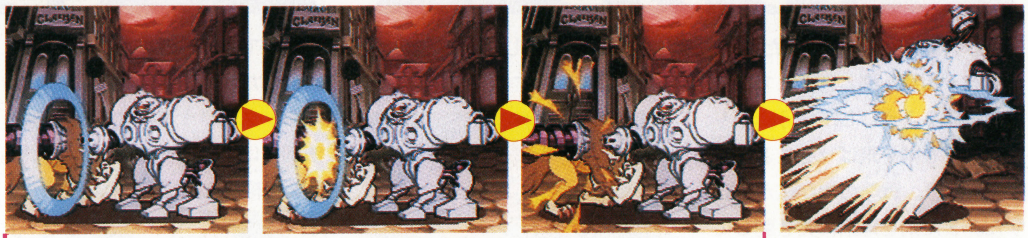


ガードキャンセルの成立した瞬間

▲ガードキャンセルが成立するとキャラクターが一瞬光る。爽快な瞬間なのだ。

成立条件とは

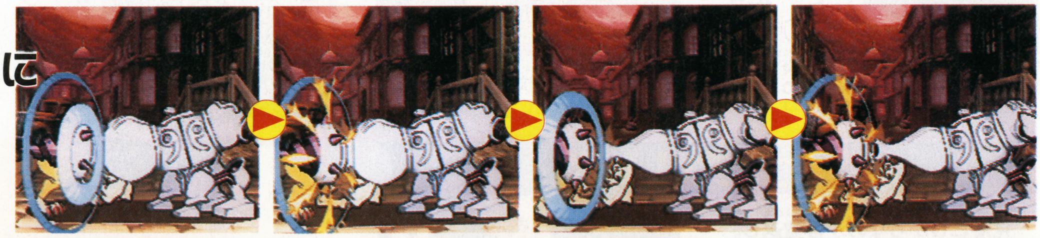
▶ガードマークが表示されているあいだに、ガードキャンセルを実行できる必殺技のコマンド入力を完了しなくてはならない。自分のキャラがどの必殺技でガードキャンセルを実行できるのかを、しっかりと把握しておこう。ザベル、ビクトル、レイレイといったキャラクターは必殺技のコマンドがガード方向も兼ねているため実現しやすい。



ガードマーク表示中にコマンドを入力　ガードキャンセル実行

コマンド入力は複数のガードマークにまたがってもOK

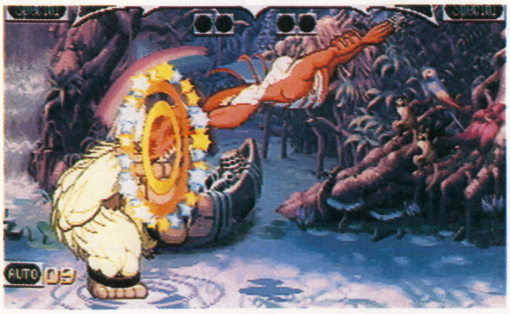
▶複数回ヒットする攻撃の場合、右の写真のようにコマンド入力が複数のガードマークにまたがってもかまわない。コマンド入力が完了した時点で画面にガードマークが表示されていればガードキャンセルになる。



コマンド入力開始 → コマンド完成

オートガードの場合

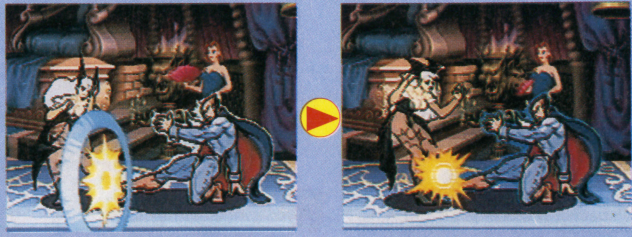
オートガードモードでは、ふつうに必殺技のコマンドを入力するだけでよい。コマンドの入力途中に攻撃を食らいそうになっても、オートガード機能が働くため、自動的にガードキャンセルとなるぞ。



◀オートガードモードでは、ガードマークがマニュアルガードモードとはちがうものになっている。コマンドの入力途中で攻撃を食らいそうになっても、オートモードなので自動的にガード状態となるため、ガードキャンセルは実践しやすい。

ガードキャンセルでの反撃を防ぐには

ガードキャンセルが絶対的な反撃方法とはならない場合もある。たとえばチェーンコンボをガードされた場合は、途中でチェーンの入力をやめてみよう。相手は必殺技を空振り、もしくは失敗したりする。またガードキャンセルをつぶす方法もある。



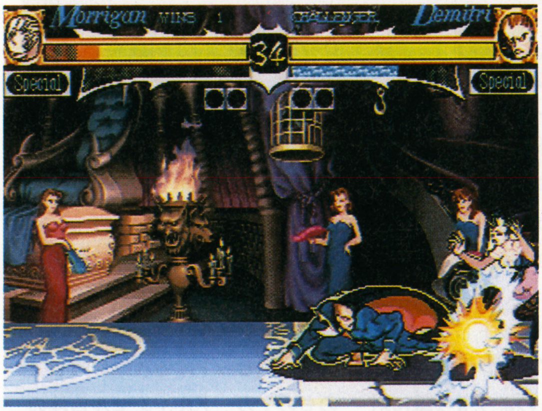
▲モリガンのシャドウブレイドは足下への攻撃に弱い。そこで……。

▲しゃがみ弱キックの連打などはガードキャンセルでは返せないこともある。

キャラクターの特徴を把握しよう

『ヴァンパイア ハンター』ではキャラクターごとの特徴づけが明確になされている。ダッシュ移動などはキャラクターごとにまったく異なるものとなっているため、それぞれの特徴をしっかりと把握しなくてはならない。もちろんこれらには長所も短所もあるのだが、対戦プレイにおいては長所を最大限に引き出すような闘いを要求される。何気ない技でもちょっとした工夫により、強力な戦術を生み出すきっかけとなるのだ。

ここではドノヴァンとモリガン、そしてアナカリスの3キャラクターを例に、ちょっとプレイしただけでは気づきにくいテクニックを紹介していこう。これらのテクニックは、すべて対戦プレイで楽しんでいるプレイヤーたちが実際に発見したものばかり。こういった事柄を見つけるよう努力するのも、『ヴァンパイア ハンター』の楽しみかたのひとつなのである。



◀キャラクターの特徴はしっかりと把握しておこう。チェーンコンボをどのような基本技で構成するか、飛び道具はどうやって回避するかなどなど、キャラクターの特徴を生かさなくてはならない場面は多い。自分の操るキャラクターをよく研究していこう。

ドノヴァン

キルシュレッドで飛ばした剣は、なるべく相手を剣と自分とで挟み撃ちにするようにして使う。ジャンプ中でも剣を飛ばせることを覚えておこう。戦略の幅が広がるはずだ。また剣を地面に突き刺しても、特徴が変化しない基本技もある。これを活用するようにしよう。

◀弱ライトニングソード終了直前に弱イフリートソードのコマンドを入力しておくことで連続攻撃に。

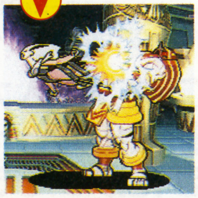
▲ダッシュ中パンチだけは剣の有無による特徴の変化がない。血しぶきも出る。

モリガン

空中での複数の基本技による連続攻撃だが、ジャンプ攻撃→シェルキックという流れなら、前述の法則には当てはまらない。これを使えば絶対に投げ返されないのだ。

◀アストラルヴィジョンを使えばチェーンコンボ直後の必殺技も可能に！

◀まずはふつうに弱か中の基本技を出す。ヒットマーク表示中に↓＋キックを押せば……。

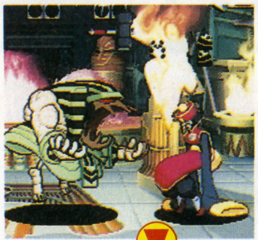


▶シェルキックへの連続攻撃に。ここからさらにダークネスイリュージョンがつなげられるぞ。

アナカリス

見落としがちなのが言霊返し。今回は吸い込める飛び道具の種類が増え、非常に強力な必殺技となった。レイレイの暗器砲などは確実に吸い込みたいところ。吸い込んだ道具が使い放題になるうえ、レイレイでは不可能だった中段へも投げられるようになる。ジャンプ中も言霊返しの吸い込みは可能。

▲吸い込んだものが使い放題になる。気絶効果を持つ暗器砲はぜひ吸い込みたい。



◀気絶しているレイレイに当たるように言霊返しを撃つ。

▶ダッシュ攻撃からのチェーン中に……。

風雲黙示録 格闘創世™

NCD

■SNK　■カートリッジ：発売中／2万9800円〔税別〕
■格闘アクション　■CD：6月16日発売／8800円〔税別〕

カートリッジ版が絶賛発売中の『風雲黙示録』。というわけで、大ダメージを与えられる逆転技を紹介！

必見！　これが逆転技だっ！

武器を使う格闘技対戦『風雲黙示録』。スムーズな拡大縮小機能、立体的な攻撃のできるライン攻撃といった多彩さが特徴。このゲームにも従来の格闘ゲームと同じく、いろんな必殺技があるのだが、やはりSNK作品には欠かせない、一発逆転の大技が用意されている。その名も“逆転技”！　そのまんまやないかー、という声も聞こえてきそうだが、わかりやすいということは大事なのだ。この“逆転技”、例によって例のごとく“自分の体力ゲージが減って、赤く点滅してから”でないと、出すことができない。しかし威力がすさまじく、2回当たれば、ほぼKO間違いなしというくらいなのだ！

ハヤテ

相手に向かって突進し、パンチやキックを次次と繰り出す乱舞系の技。

▶ハヤテの使う「奥義！無双乱舞」。

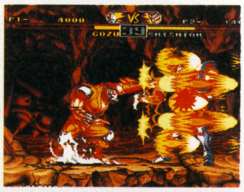
イーグル

ジャーマンを決めた後、パワーボムを3回連続で決める投げ技。

▶投げ技の「イーグルスペシャル」。

ゴズウ

火炎闘気をまとった地獄突きを、無数に繰り出す連続攻撃。



▶「邪牙・乱撃掌」。ボタンを連打しろ！

メズウ

水流闘気をまとった蹴りを、無数に繰り出す連続攻撃。

▶「邪牙・乱撃脚」。これも連打技だ！

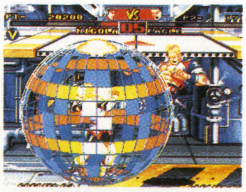
キャロル

地面にたたきつけたボールが、画面を跳ねかえりながら攻撃する。

▶ガード不可の「ナーティーボール」。

ニコラ

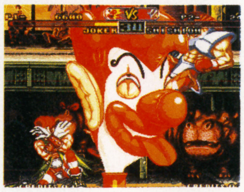
自分の周りにバリアをはり、さわった相手をふっとばす技。



▶「ヘルレイザー」。相手の懐で使え！

ジョーカー

びっくり箱から、自分とそっくりな、でかい顔が飛び出す技。



▶「グッドフェイス」。ゲイザー系なのか？

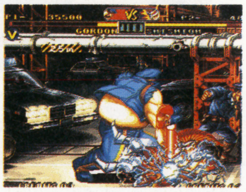
チュン

跳び上がって、相手に向かって突っ込み、乱舞を決める技。

▶「仙人打波」。けっこうかっこいい。

ゴードン

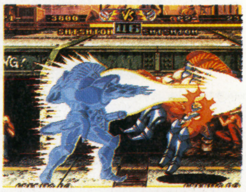
バックブリーカーを2回決めて、スタントンファーでとどめを刺す技。



▶「マッドポリス」。投げ技系だ。

獅子王

全身の闘気を片腕に集中させ、一気に相手にぶつける技。



▶「キングストレート」。強い！

逆転技コマンド一覧

ハヤテ	奥義！ 無双乱舞	↓↙←↙↓↘→＋A
イーグル	イーグルスペシャル	近くで→↘↓↙←→＋C
ゴズウ	邪呀・乱撃掌	↙ため→＋A連打
メズウ	邪呀・乱撃脚	↙ため→＋B連打
キャロル	ナーティーボール	→←↓↑＋A

ニコラ	ヘルレイザー	↓↙↓↘→↗＋A
ジョーカー	グッドフェイス	↓↙↓↘→↗＋A
チュン	仙人打波	↓↓↓↓↑＋A
ゴードン	マッドポリス	近くで→↘↓↙←→＋C
獅子王	キングストレート	→↘↓↙←→←→＋A

©SNK 1995

佐竹雅昭の覇王塾 第30回

運命の日、僕らの願いは届いたのか？　今回は、「K-1グランプリ'95」特集だ！

塾長とは!? 熊殺しウィリー・ウィリアムス、ドン・中矢・ニールセン、スタン・ザ・マンなどの世界の強豪を倒した、格闘界の覇王である。現在、UKF、KICK、ISKA、WKAのベルトを持つ世界の4冠王。さらなる頂点である「K-1グランプリ」優勝をめざし、日夜闘いつづけているのだ。

5月4日「K-1グランプリ」開催！

▲ついにこの日がやってきた。これからどんなドラマが待ち受けているのか？

去年、塾長は決勝まで進み、ピーター・アーツに敗れて準優勝。今年は、その上の優勝をめざして、大会に挑んだ。３月３日、キモを倒し２回戦へ進出。今度の相手は、フランスのジェロム・レ・バンナ。今回初参加で、実力は未知数の選手。そして、ゴングは鳴った！

▲気合いを入れて、試合に臨む。この日のために、１年間練習してきたのだ！

ぶったおす！

▲ゴングが鳴り、向かいあう両雄。最初に仕掛けるのはどっちだ!?

激闘、そして……

１ラウンド、塾長の右フックと左ミドルキックがバンナに炸裂。観客がどよめいた。まだ両者とも、相手をうかがいながら闘っている様子。

２ラウンド、塾長がローキック、ミドルキックと攻めていく。しかし、バンナの攻撃もヒットしている。有効打はないが、威力がある。

そして最終ラウンド、沸き上がるサタケ・コール！　しかし、バンナのカウンターの左フックが、塾長の夢を砕いた……。

けれど、控え室での塾長の表情は明るく、すでに想いは来年へ！「もう一回やるぞ！」

▶バンナも積極的に攻めてくる。塾長ピンチ！

▶カウンターの左フックがヒット！　塾長ぉ！

▶実は、右足を痛めていて使えなかったのだ。

▶パンチで勝負する塾長。勝利をつかめ！

来年もう一度挑戦するぞ！

塾長のCMを君は見たか？

今回の「K-1グランプリ'95」のスポンサー、ツムラのテレビCMに、塾長が出演しているぞ！「髪を鍛えろ！」をキャッチフレーズに、塾長が育毛トニックを使うCMだ。２パターンあり、どちらも面白いぞ！

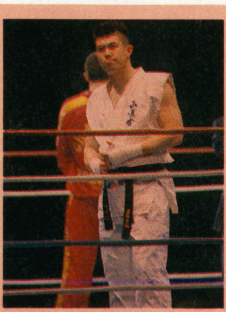
▲ツムラ〝インセント〟のCMを探せ！

塾長のことば

次世代機が欲しい

覇王読者の諸君、元気にしているかね。塾長は「K-1グランプリ」に備えて、日夜トレーニングに明け暮れているぜ（編集部注：大会前にもらった原稿です）。

来年へ向けて！



▲再び塾長の修行が始まる。1年後の大会での優勝を目指して！

それにしても最近、面白そうなゲームがたくさん出てきたな。その中でもいちばんプレイしたいのは、なんたって『鉄拳』だね。

なぜかって？

そりゃ、豹か虎かわかんないけど変な仮面をかぶっている奴がいたり熊が闘ったりと、奇想天外なことをしてくれるからな。

もちろんそれだけじゃなく、ジャーマンスープレックスがとてもかっこいい。今までの格闘ゲームにもジャーマンスープレックスはあったけど、あそこまできれいな円弧は表現できなかった。

しかし残念なのは、打撃系の技の表現がいまいちってところかな。

これは『鉄拳』に限らず、どんなゲームでもいえることなんだ。空手家の目から見てしまうと、どうしても細かいところまで目がいってしまう。俺自身は、光線がガンガン出る格闘ものが好きなんだけど、シンプルな打撃系の技もきちんと表現できてこそ、真の格闘ゲームと呼べるのではないだろうか。

しかし、これだけ偉そうなことばかり言いながら、塾長は『鉄拳』を持っているのだろうか？

答はノーだ。そればかりか、PSさえ無い。いや、無くなったと言ったほうが正しいだろう。先日、泥棒が侵入し、現金などと一緒に盗まれてしまったのだ。

一言、声を大にして言いたい。

読者の諸君、塾長のPSを見かけたら「覇王」のほうへ必ず連絡ください。もれなく、サイン入り色紙のお礼をします。よろしく。

今号の俳句

季語：こたつ（冬）

こたつ
春が来た
こたつのなかに
ふとんなし
BYさたやん

冬の間、ずっとお世話になったこたつも、春がやってくればお払い箱。柳田栄三郎（93歳）は、こたつとさよならをするのが寂しくなり、せめてちゃぶ台として使おうと、人生を賭けた決心をした。しかし、いつもコードが引っかかり、座卓と交換してしまった。このとき、頭に「適材適所」と浮かび、ウフっと思い出し笑いをしてしまった。

めぐみ先生の保健室

林原めぐみ

プロフィール……声優。アーツビジョン所属。3月30日生まれ。毎週、土曜夜6時半『忍空』で、ヒロイン里穂子の声をやっているぞ！

スヌーピーのゲームがやりたーい！

す、す、スヌーピーが、SFCでゲームになるだって？ 自他ともに認めるスヌーピーフェチの私としては、そのニュースを聞いたとき、うれしすぎて泣けた。動くなんて、動くなんて。そりゃあマックのソフトなどには、すでにあることは知っているけど……。ワープロさえまともに使えない私が、以前スヌーピーのスクリーンセーバーを見て、あまりの感激にマックを買おうかとさえ思ったことがある。でも、あんまりすぎるなと思ってやめたのでした。手近なところでは、かわいい通帳とキャッシュカードに惹かれ、それだけのために三和銀行に口座を作った。0088のCMを見ては、遠距離通話もろくにないくせに、入っちゃおうかなあなどと心揺らし、ああ、物心ついたときから好きなのよおう！ しかし最近、かなり前のソフトらしいのだけど、GBのソフトで『スヌーピー マジックショー』というソフトを入手し、いまさら夢中になっています。ああ、ポリゴンで動くスヌーピーで遊びたいよう。ウッドストックも立体で見たいぞ。ウジャウジャと……。

塾生の広場

「K-1グランプリ」、取材で行ってきましたぁ！ 応援していた塾長が負けてしまって、呆然としたり、決勝まで勝ち上がったバンナの強さに驚いたり、アーツ対ホーストの世界最高峰の対決に感動したり、スタンの投げるコアラのヌイグルミが欲しいなぁと思ったり……。塾長が負けたのは残念だったけど、大会は大成功で、あらためて格闘技の面白さを教えられた気がします。しかし、やっぱり主役不在では……ね！ 来年こそは、主役・佐竹塾長の優勝を見たい！ 来年の「K-1」に向けて、力いっぱい応援するぞ！

「K-1」ビデオ発売中！

▲立ち技世界最強を決める大会「K-1グランプリ'95」その開幕戦を収録！ 120分、9800円（税抜き）。

▲'94年に行われた「K-1」大会のベストバウト集！ まさに永久保存版だ！ 120分、9800円（税抜き）。

あて先 〒112-01 講談社 覇王編集部「佐竹雅昭の覇王塾」係まで

ファンクラブ情報 住所・氏名・年齢・電話番号・性別・職業を書いて、返信用80円切手を同封し、〒169 新宿区高田馬場1-28-18 和光ビル 正道会館 怪獣王国FC 覇王係まで。

ラジオ情報 ラジオ『佐竹雅昭の覇王塾』は、毎週金曜日の夜12時より、文化放送で大人気放送中だよ！

The forest of 3DO

FROM U.S.A 3DOの森

全世界が注目している、CD４枚組の超映像アドベンチャーを発売直前大特集！

映画を超えたアドベンチャー／デイドラス　エピソード1: 難破船のエイリアン

■HATNET
■9800円〔税別〕
■６月30日発売予定
■アドベンチャー

今回は３ＤＯ始まって以来の超大作アドベンチャー『デイドラス』の最新情報を、アメリカから産地直送でお届けするぞ。

ＣＤ-ＲＯＭ４枚組というボリューム満点のこのゲームは、実写映像とＣＧを合体させた、プレイヤーが参加できる映画とでもいえる内容。ＳＦ映画顔負けの映像は、見ればド肝を抜かれるぞ。

証言その１　ＣＧと実写映像の合成技術

証人　米国マカデウス社社長　ジョン・エバーシェッド

ＣＧ部分は絵コンテを基に作成します。ゲームに登場する２人は、何もない青いスクリーンを背にゲームの場面に合わせて演技してもらいました。ＣＧと合成したときに違和感が出ないように、特に目線やしぐさには細心の注意を払って撮影しました。

ＣＧ画面

▶背景用のＣＧを作成する。

クロマキー撮影

◀ブルーバックで役者を撮影。

▲合成すれば、ゲーム画面が完成。

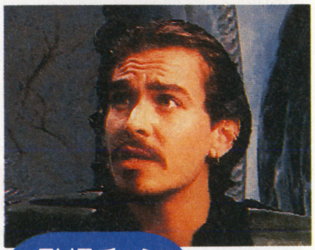
映画のようなリアル映像！

ティア・カレル＝エリ役

◀映画『トゥルーライズ』でシュワちゃんと共演も。

▶ティアの演じるエリ。腕利きの隊長役だ。

クリスチャン・ボッハー＝ザック役



▲テレビドラマやＣＭに多数出演。

証言その２　参加できる映画を目指す

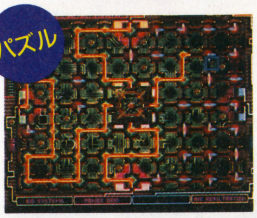
証人　クリエイティブディレクター　マーク・ギアムブルーノ

このゲームを制作するときにいちばん重点を置いて考えたのは、プレイヤーである皆さんにいかにしてゲームのキャラクターたちと「共演」してもらえるかでした。それが、窮地に陥ったエリとザックをサポートして助けるというシステムです。また、単なる謎解きだけでなくシューティングやパズルなど、さまざまなゲームの要素が盛り込まれているのも特徴です。

銃撃戦

▶肉食宇宙生物クリンを撃退できるか。

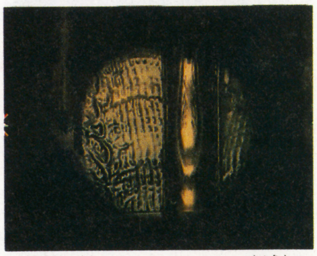
パズル



◀パズルはオプションで難易度変更できる。

インタラクティブ性を重視！

▲画面にコマンドを表示できる。



▲暗闇の中をライトをつけて探索する。ここでは画面を360度見渡せる。

編集部Kのティア・カレル突撃インタビュー

「今回みたいに、最初から最後までブルーバックの前で撮影するのは初めて。難しかったけど、やりがいのあるエキサイティングな仕事だったわ。またゲームに出るのなら、最強の女戦士役がいいわね」

▲ティアと記念写真を撮る編集部Ｋ。

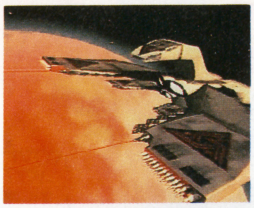
©Virgin Interactive／Mechadeus／Palmsoft　1994

証言その3　息もつかせぬストーリー

証人　プロデューサー　デオドラ・オマーリ

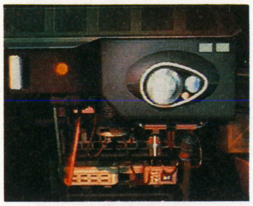
ゲームのストーリーは最初からトップギアで突き進みます。

プレイヤーは宇宙船・アルテミスのコンピュータに直結された3人めのメンバー、ケーシーとなってエリとザックをサポートします。9種類のコマンドを使って、彼女たちの要求に素早く対応していくうちに自分に何ができるかが分かっていくでしょう。事件はある惑星へと向かう途中で起こります。



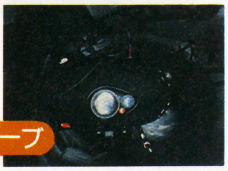
▲第1次宇宙間戦争でケーシーは重傷を負う。

▲最初の任務はこの廃棄宇宙船の探索だ。



▲大脳維持装置に入ったケーシーの姿だ。

探査プローブ



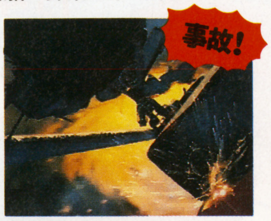
▲プレイヤーの手足となる端末だ。

マニピュレーターを使え!

▲エリの指示どおりにコマンドを操作して、謎のアイテムを手に入れた。

謎の宇宙船の内部へ

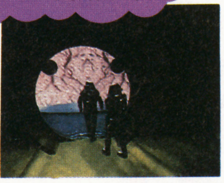
惑星マイザールへと向かう途中、アルテミス号は謎の宇宙船と接触し損傷する。しかもこの宇宙船は4時間で目前の太陽に突っ込んでしまう。しかたなくエリとザックは宇宙船の探索に乗り出すが……。



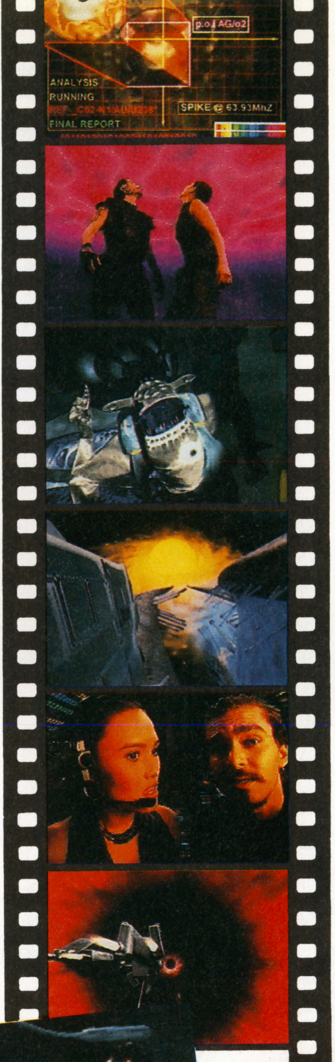
▲ワープした目の前に宇宙船がいるなんて!

▲外に出て謎の宇宙船を調べるエリとザック。

3人は宇宙船の中へ



▲宇宙船の内部にはいったいどんな秘密が?



4時間で脱出せよ!!

プレイヤーの操る9種類のコマンドインターフェイス

どの場面でどのコマンドを使うかがゲームのポイントだ。

- エリやザックの質問にYESかNOで答えるのに使用する。即答しよう。
- 対象物をスキャンして、データを表示する。怪しいものを調べよう。
- コンピュータにセーブしているデータを送信するときに使用する。
- マニピュレーターを作動させて、目の前にある物を取ることが可能。
- プローブ前部にあるライトを作動させる。探索場所が暗いときに使用。
- 光パルスを発射する。紫外線から赤外線まで幅広い範囲のパルスを送れる。
- 探査プローブを起動させるコマンド。主に船内にいるときに使用する。
- 探査プローブの性能をチェックする。発進前には必ずチェックしよう。
- 探査プローブ発進のコマンド。発進した時点で視点はプローブ側になる。

覇王4/7号　3DOハード・ソフトモニター入選者発表!!

Aセット
3DO REAL II＋美少女戦士セーラームーンS
5名

[岩手県]高野　昭博
[秋田県]齋藤　裕実
[東京都]池田　昌史
[兵庫県]乾　勝道
[福岡県]加来　良行

Bセット
3DO REAL II＋爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦
5名

[福島県]三瓶　誠
[東京都]岡崎　輝雄
[東京都]小袋　僚子
[岐阜県]宮本　亮
[大分県]津末亜希子

美少女戦士セーラームーンS
5名

[岩手県]渡辺真理子
[東京都]岸　博
[東京都]松田　憲治
[高知県]村田　昌稔
[沖縄県]田中　康之

爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦
5名

[北海道]田森　英高
[東京都]川上　幸子
[長野県]鈴木　基樹
[大阪府]姫野　裕司
[福岡県]安武　光俊

ドラえもん 友情伝説 ザ・ドラえもんズ
5名

[東京都]小林　充
[岐阜県]横山　勝司
[広島県]大川　哲司
[香川県]吉武　龍二
[鹿児島県]村上　修一

GEX
5名

[茨城県]村田　真士
[神奈川県]清水　政治
[新潟県]田中　裕希
[福井県]浜田　悟
[滋賀県]戸出　浩也

チキチキマシン猛レース2 In Space
5名

[秋田県]吉川　仁美
[東京都]野田　裕介
[神奈川県]金子　春喜
[京都府]樋口　一樹
[奈良県]水野　徹

スーパーストリートファイターII X
5名

[青森県]鳴海　淳哉
[青森県]岸　俊之
[宮城県]戸ヶ崎　睦
[福島県]紺野幸次郎
[大阪府]湯浅　了太

三國志IV
5名

[東京都]渡辺　眞則
[東京都]山口　昌恭
[静岡県]森田　直明
[愛知県]小原　良友
[大阪府]松尾　彰義

ショックウェーブ;オペレーション・ジャンプゲート
5名

[茨城県]高野　義明
[東京都]細越　潤
[愛知県]高木　絢子
[山口県]宗岡　正実
[愛媛県]栗原　利安

ワールドカップスーパースタジアム
5名

[秋田県]吉川　仁
[東京都]木口　清
[兵庫県]井上　直樹
[鳥取県]市村　恒久
[宮崎県]伊東ユカリ

ピーター・フランクルパズルの塔
5名

[北海道]小林　義和
[東京都]小野寺みどり
[京都府]高野　雄志
[兵庫県]萩原　由香
[大分県]小原美由紀

3DOバッグ
各10名

[北海道]雅楽代順哉
[青森県]佐藤　亮
[栃木県]善林　智範
[埼玉県]平林　和
[東京都]荒木　光弘
[新潟県]長津　智行
[大阪府]神田　正信
[和歌山県]鈴木　明人
[熊本県]植田圭一郎
[宮崎県]米田　由美

CDケース
各10名

[千葉県]斎藤　由紀
[東京都]笹森勇喜雄
[東京都]高橋　隆由
[長野県]原田　智行
[静岡県]掘　勇人
[大阪府]嘉村　直樹
[大阪府]川本　篤史
[和歌山県]新本　和也
[広島県]鈴木　利枝
[山口県]金田　隆志

楽しんでくださいね!

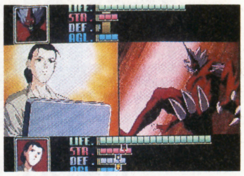
※多数のご応募ありがとうございました。未発売の賞品については、発売日以降の発送になります。ご了承ください。

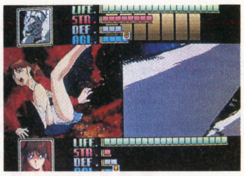
大人っぽい詩織ちゃんもいいね

♥最近は酔拳のじーちゃんがお気に入りという竹本先生にお便りを出そう！ 〒112-01 講談社 覇王編集部「苺タイムス」係まで

SEGA
セガサターン
ありがとう100万台!
キャンペーン
10
万枚
VIRTUA
FIGHTER
CG PORTRAIT COLLECTION
SEGA
サターンユーザーよ、非売品プレミアム
「ゴールドディスク」~バーチャファイターCGポートレートコレクション~
《精密なCGグラフィック(静止画)による、各キャラの素顔の生活シーン》
10万枚プレゼントの抽選に応募しよう!!
サターンユーザーのみなさまへ。
セガサターン100万台の感謝を込めて、セガから、サターンをお持ちのみなさまだけに、「ゴールドディスク」をプレゼント。
サターンをまだお持ちでないみなさまへ。
あなたもサターンユーザーの一員に加わりませんか。同じ買うなら、プレゼントの抽選に参加できる今がおススメです。
応募方法:お持ちのセガサターン又は、ハイサターン又は、Vサターン(本体)の取扱説明書の裏表紙についているセガマーク、HITACHIマーク、ビクターマーク(それぞれ右記見本を参照)のいずれか1枚を切り取り、店頭の応募ハガキ又は、官製ハガキの裏面に貼り、住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号をご記入のうえ、右記宛にお送り下さい 宛先:〒150東京都渋谷郵便局止 株式会社セガ・エンタープライセス「セガサターンありがとう100万台!キャンペーンゴールドディスク」プレゼント係行 応募期間:平成7年5月1日~5月31日まで(5万名様)6月1日~6月30日まで(5万名様)合計10万名様にプレゼント(当日消印有効)当選発表:厳正なる抽選のうえ、賞品の発送をもってかえさせていただきます ※写真と実際の賞品とは、デザイン、内容か変わる場合かあります ※このCD-ROMは、サターン・フォーマットのプレイヤーにて再生できます ※店頭の応募ハガキの場合、店名印なき場合は無効となります
SEGA
HST-0001
見本
HITACHI
Victor JVC
日本ビクター株式会社

話題のソフトが、つぎつぎ登場。





ブルーシード ～奇稲田秘録伝(くしなだひろくでん)～

高田裕三の人気漫画がセガサターンでカードバトルロープレになった。オリジナル・ストーリーやキャラはもちろん、戦闘シーンでの滑らかなアニメーションや、日本・地方・2Dの3段階のマップの採用など、セガサターンならではのクオリティを持ったロープレ版ブルーシードが完成した。さあ、日本神話をもとにした神秘的世界で、妖怪や鬼といった伝説の荒神たちと、激烈なカードバトルを繰り広げよう。

5,800円 6月23日発売予定

©SEGA 高田裕三／竹書房·BS Project·テレビ東京·NAS　©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

完全中継プロ野球 GREATEST NINE グレイテストナイン

95年度12球団全選手を完全再現。方言による応援も超リアル。

5,800円

(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

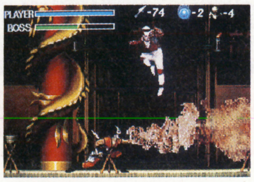
新発売

GRAN CHASER グランチェイサー

未来を舞台に、惑星間で開催される白熱の障害物レース。プレイモードも多彩!!

5,800円 新発売

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995. COMPUTER DESIGNED BY NEXTECH CyberRace and Cyberdreams are trademarks owned by Cyberdreams, Inc. U.S.A.; TM and ©1993 Cyberdreams, Inc., Illustration-©1992, 1995 Syd Mead and Sydmead Inc.



新・忍伝

実物さながらの、本格忍者アクション。人気忍シリーズの大幅パワーアップだ。

4,800円 6月30日発売予定

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

全国
松竹洋画系にて
5月下旬ロードショー
RAMPO
インターナショナル
ヴァージョン

RAMPO®

映画「RAMPO」が超感覚インタラクティブアドベンチャーとなってよみがえる。

7,800円 好評発売中

©SEGA 1995　©松竹／RAMPO製作委員会
「本商品は、映画RAMPOを原作として製作されたものです。」

すごいソフトは、セガサターンから。

SEGA SATURN™ セガサターン

¥44,800

●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

株式会社 セガ・エンタープライゼス　〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター 0120-012235 受付時間月～金10:00～17:00(除く祝祭日)

覇技 究極テクニック HAGI はぎ

HAOH FINAL TECHNIC［HAGI］

セガサターンの覇技が大量入荷だ！

人気ゲームが次々にリリースされているサターンの覇技が豊作だ。そのほかにも話題のゲームの技が満載。いいネタを見つけたらFAX（03-3943-8416）でも募集中だよ～ん!!

覇王賞 おもちゃ券1万円分 **SS** **デイトナUSA**

神奈川県　石井明君

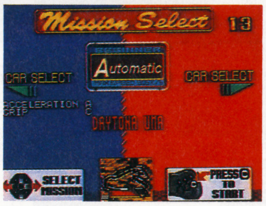
10台の車種と馬!?　が使えるようになる

難易度ノーマル以上でゲームをプレイして、サターンモードで3位以内に入賞すると、使用できる車が増える。各コースにつき2台ずつ増えていき、最終的には計10台から選べるようになる。

また、難易度ノーマル以上、サターンモードですべてのコースで1位になると、今度はなんと〝馬〟が使えるようになる。狭い車の間もスイスイっと馬は通り抜けられるし、性能もベリーグッドだ！

▲ノーマル以上、すべてのコースで優勝せよ。

▲やっぱり新車は気分いい。ブリブリ走れ！



▲車は10台に増加し、馬まで選べるように。

▲これも新車。スピードなど性能が段違い！

DAYTONA-UMA!!

▲これが馬だ!!　6500回転でスタート、ドリフトもできるし、芝生でも加速できるのだ！

将軍賞 おもちゃ券5000円分 **SS** **デイトナUSA**

静岡県　堀勇人君

リプレイで5つめの視点

サターンモードでカーセレクトのとき、スタートボタンを押しながら車を選び、タイムアタックにする。そして初級、中級、上級のそれぞれで最高記録を出す。するとゴールしたあとにリプレイを見られるようになる。リプレイ中に視点を変えると、普段の4つの視点以外に、非常に高いところからの5つめの視点も選べるぞ。

▲ゴールしたあとにこの画面になるので「Yes」を選ぶ。

▲リプレイ中にはこんなに超高い視点も選べるようになる。

軍師賞 おもちゃ券7000円分 **SS** **パンツァードラグーン**

長野県　前澤輝君

超高速ウィザードモード

HARD MODEをクリアすると教えてくれるコマンド。GAME・OPTION画面で、L・R・L・R・⬆・⬇・⬆・⬇・⬅・➡と入力すると、「WIZARD MODE」と表示され、スタートすると通常よりも非常にスピードの速いゲームが始まる。さすがは次世代機という感じのスピード感を楽しむことができる。

▲コマンドをしっかり入力するとこのように表示される。

▲超高速でプレイ中……だけど写真だとわからないかなぁ。

裏覇技情報　SFC『RES ARCANA ディアーナ・レイ 占いの迷宮』。名前入力画面で「いーおーえふ」と入力して最後にOKを押すと、スタッフロールが出現する。終わりのないゲームに、じつはエンディングが人知れず存在していたのだ。

©SEGA ENTERPRISES,LTD. ©1995 SEGA

編集部情報 SS

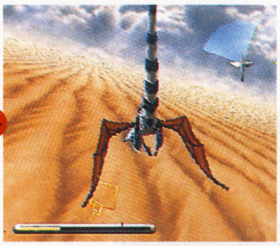
パンツァードラグーン

主人公やドラゴンを消したり、いつでもローリングできるコマンド

ドラゴンだけのホーミングレーザーのみモード

まずはとにかくEASYゲームを100%でクリアする。それからGAME・OPTION画面で、⬅・⬅・➡・➡・⬆・⬇・⬆・⬇・L・Rと入力すると次からはドラゴンだけになり、ホーミングレーザーのみで戦うモードになる。

▶EASYゲームを100%でクリアするのが条件。

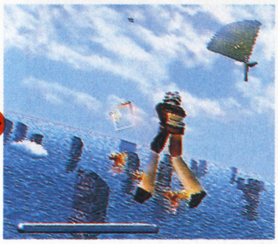


◀連射が使えない激ムズのドラゴンだけモード。

主人公のみのハリアーモード

マルチプレイヤー画面で言語をドイツ語にし、GAME・OPTION画面で、⬆・X・➡・X・⬇・X・⬅・X・⬆・Y・Zと入力すると次からはカイルだけになる。ノーマルショットとロックオンレーザーが使える。

▶ここでドイツ語を選択しておかないといけない。



◀これがカイルだけで戦うハリアーモードだ。

いつでもローリング

GAME・OPTION画面で⬆・➡・⬇・⬅・⬆・➡・⬇・⬅・⬆・➡・⬇・⬅・⬆と入力するとROLLING MODEに。方向キーを斜めに2回連続で押すといつでもローリングできる。

▶うまく入力できるとご覧のような表示が。

◀いつでもこのようにローリングテクを使える！

将軍賞 おもちゃ券5000円分 SFC

川のぬし釣り2

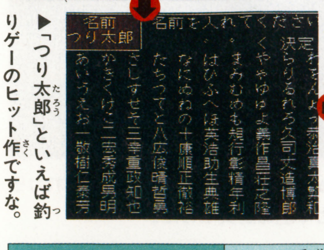
山形県　八鍬裕君

最初からアイテムフル装備！

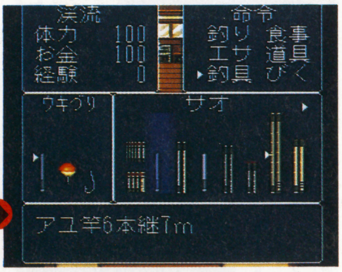
なんと、最初からアイテムをフルにそろえた状態で始められるという、うれしい覇技があったぞ。

やり方は簡単。主人公を選択する画面で兄の太郎を選び、名前を「つり太郎」と入力するだけでいいのだ。サオ、エサ、ルアー、毛バリ、ウキ、ハリ、道具、オモリが全種類そろっているぞ！　これで始めれば、「川のぬし」に出会える日も近くなるかも！

◀まずは兄の太郎を主人公に選ぶのだ。



▶「つり太郎」といえば釣りゲームのヒット作ですな。



▲どーだ！　なんでもかんでもカンペキにそろっているぜい！

将軍賞 おもちゃ券5000円分 PS

ガンナーズヘヴン

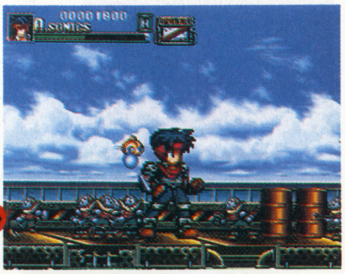
千葉県　山中英一君

「SECRET CODE」発見！

タイトル画面表示中に、L1、L2、R1、R2を押しながらセレクトを押そう。すると、「SECRET CODE」入力画面に入ることができる。方向キーの上下で左のコード、△と×で右のコードが変えられるぞ。「CM」と入力するとキャラが小さくなり、「OB」にするとキャラが大きくなる。「MA」なら2面から、「UT」だと3面からスタートできる。

◀タイトル画面で、コマンドを入力しよう。

▶2文字のコードを入れればいいのだ。



▲キャラがでかい〜！　コードの種類はもっとありそうだぞ。

裏覇技情報　PS『鉄拳』。アーケードモードをクリアし、そのキャラでアーケードモードを再びプレイするときにキックボタンで2Pコスチュームを選ぶと、COMキャラも2Pコスチュームになる。逆にパンチで選ぶと自キャラも1Pコスチュームになる。

●HAGI

©1995 PACK-IN-VIDEO CO., LTD. ©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

軍師賞 SFC Jリーグ エキサイトステージ'95
おもちゃ券7000円分
愛知県　LOVEちーこ君

秘密のクラブでプレイできる

プレシーズンマッチのクラブ選択画面で、どのクラブでもいいからLボタンを押しながらAボタンを押して決定する。すると、「ホームタウンズ」というクラブが現れ、プレイすることができるぞ。おもしろいことに、このクラブの選手は「かしまくん」や「かわさきくん」など、各クラブのホームグラウンドのある所在地名になっている。クラブが2つある横浜と大阪の場合は、2人めの名前は「Mr.よこはま」となっているぞ。

▼プレシーズンマッチのチーム選択画面でコマンドを入力。

◀成功すると「ホームタウンズ」と表示される。

▲選手の名前に注目。実力は全チームの平均といったところだ。

軍師賞 PS 鉄拳
おもちゃ券7000円分
新潟県　富永直人君

デビルカズヤが使える

プログラムロード中に遊べるギャラガを、コンティニュー1回以内でクリアすること。ただし、1面だけは何回コンティニューしても大丈夫なので、ここで自機をデュアルファイターにしておこう。こうすれば、あとの面が格段にクリアしやすくなるぞ。全8面をクリアしたら、タイトルでアーケードモードを選択。そしてキャラ選択でスタートボタンを押してカズヤを選ぶと、ゲーム画面でデビルカズヤが登場する！　肌の色こそ紫だが、デビルカズヤの使いかたはノーマルカズヤとほぼ同じ。ただし、パワーは段違いに大きくなっているぞ。

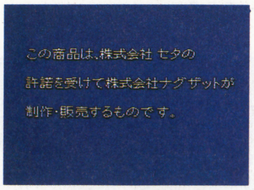
◀1面で自機をパワーアップさせよう。

▶最終面。敵のパターンを覚えれば楽勝。

隊長賞 PS スーパーリアル麻雀PVカスタム
おもちゃ券3000円分
山形県　斎藤広樹君

弱いアナタもこれならム・フ・フ♡

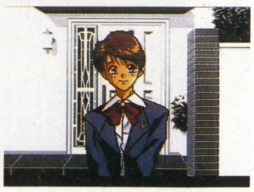
CD-ROMを読み込むと「この商品は、株式会社セタの～」というメッセージが3行表示される。このメッセージがすべて表示されたら、方向キーの左とⅡボタンを押し続けよう。「NAXAT」と表示されたときに音が鳴ったら成功だ。ゲームを始めると、今まで遊んだなかで、いちばん先まで進んだところからコンティニューすることができるぞ。また、ビジュアルシーンで方向キーを左右どちらかに押すと、なぜか背景が白黒画面に変わってしまうのだ。



◀この画面で方向キー左+Ⅱボタン。

▶音が鳴らなかったらリセット！

◀どんどん先に進めるってぇワケ。

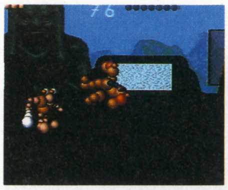

▶たまには、気分を変えるのもいいかも。

編集部情報 SFC 3次元格闘ボールズ

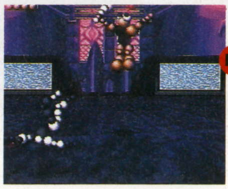
ボスキャラがマルマル使える？

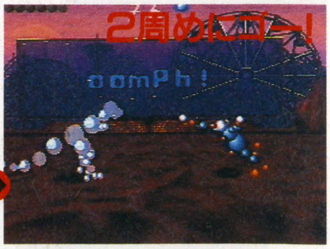
まずは、どのキャラでもいいから1P（トーナメント）モードで勝ち進もう。ボスキャラを倒して優勝すると、2周めのバトルからは、自分が倒したボスキャラでプレイすることができるぞ。ボスキャラは各プレイヤーキャラごとにそれぞれ8体。ジョーカーと四天王、そしてスペクターの3化身がいる。すべてを使ってみたいなら、全部のキャラクターで優勝する必要があるのだ。マルマルしいキャラクターは同じでも、必殺技の威力はボスキャラの貫禄じゅぶん。ボスキャラ連を使いこなしてこそ、このゲームを極めたと言えるのだ。

1Pで戦う


◀序盤で負けてしまう君は修練あるのみ。

優勝すると……


▶ボスキャラを倒して感動の優勝！



▲最後の壁が自分の手足に。これからが本当の勝負なのだ。

裏覇技情報

SFC『レディストーカー』。バロン城までクリアしたらデスベガスに戻る。カジノのカプリキャッシャーで"あかいくつ"を手に入れたら、デスベガスの左隣りの家でバーボと話をしよう。話すたびにコインが50枚手に入るぞ。（福岡県　川上和男君）

©1995 エポック社／小学館プロダクション・エーマックス ©(株)ナムコ ©セタ ©1994 ACCOLADE INC. ©1995 MEDIA RINGS CORPORATION CREATED BY PF.MAGIC

編集部情報 PC

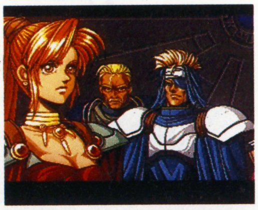
機装ルーガII

生き残っても倒れても、秘密のビジュアルシーンが登場!!

がんばった人には特別なビジュアルシーン

ゲーム中に出会うことができるすべての仲間を揃え、なおかつ誰も死なせずに12章をクリアしよう。すると、インターミッションとして、特別なビジュアルシーンを見ることができるぞ。このビジュアルシーンは、それまでのビジュアルシーンよりもかなり長い。集まった各キャラクターが総登場して語りあう様は、まさに圧巻だ。

すべてのキャラクターを集めるためには、マップ内の建物や、特殊な場所を残さず調べよう。見つけたキャラクターを生き延びさせるためには、1手もおろそかにしない緻密な戦略が必要だ。ビジュアルシーンを見るために、しっかりと、アタマを鍛えるべし！

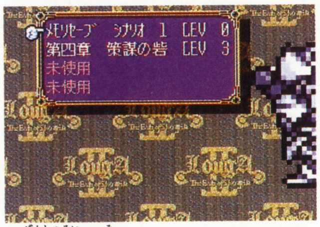


▶急変するストーリーを味わおう。

前作のキャラと再会

コンティニュー画面でしばらく何もしないで放っておくと、前作のキャラクターが登場するビジュアル画面が現れる。ビジュアルは4～5種類あるけれど、出てくる順番は完全にランダム。『I』を遊んだ人には懐かしいこのシーン、じっくり見るのもオツなもの!?

▲かつての仲間たちと、こんな場所で再会するとは……。



▲全種類を見たいなら、わざとゲームオーバーをめざそう！

衛兵賞 おもちゃ券1000円分 SS

ポポイっとへべれけ

大阪府 曽我茂徳君

ゲーム中でもサウンドテスト

ゲーム中にスタートボタンを押し、ポーズをかける。このときにLかRボタンを押しながら、方向キーの上か下を押すと、オプションのサウンドテストのように、ゲームで使われているサウンドを聴くことができるのだ。曲を聴くなら上方向、効果音ならば下方向にキーを押そう。別の曲（効果音）が聴きたくなったら、LかRボタンを押すごとにサウンドは変わっていく。ちなみに、曲を変えてからゲームを再開すると、変えた曲のままでゲームができる。

▶ポーズをかけて、L(R)＋↑(↓)。

▶気分を変えて遊べるのだよ！

衛兵賞 おもちゃ券1000円分 SFC

ラブクエスト

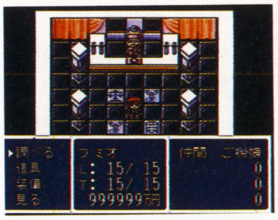
佐賀県 木下淳一君

名前を変えてウハウハだー

「しんじゅく」の占い師のところで名前を変えるとき、「フミオ」と入力してみよう。これだけのことで、所持金がMAXになるぞ。お金が重要なこのゲームでは、この技を使うかどうかで難易度が大きく変わる。先へ進みたいという人はともかく、自分の力で解きたい人は、使うべからず。

◀新宿の占い師が、こう言ってくるので……。

▲「フミオ」と入力。絶対に間違えないよーに。



あんたも成金！

覇技求ム！

編集部では読者諸君からの覇技情報を待っている。ビデオも大歓迎だぞ！ 右の表には抜けとるが、「裏覇技情報」採用者にも、覇王特製テレホンカード（50度数）を送るぞよ。

112-01
東京都文京区音羽2-12-21
講談社 覇王編集部
「覇技」係

住所
氏名
年齢
電話番号
ゲーム名
技の内容

住所、氏名、年齢、電話番号、ゲーム名（対応機種名も）、技の内容を明記して送ってください。

各賞の賞品

覇王賞	おもちゃ券1万円分
軍師賞	おもちゃ券7000円分
将軍賞	おもちゃ券5000円分
隊長賞	おもちゃ券3000円分
衛兵賞	おもちゃ券1000円分

裏覇技情報

SFC『フロントミッション』。SET UPのPaintで、適当な色にカーソルを合わせ、方向キーの下を押した瞬間に、Aボタンを押す。すると、はじめに合わせていた色と、その下の色が混ざった色になる。（埼玉県 浅野宏征君）

©NEC Home Electronics,Ltd. ©1995 KOGADO STUDIO ©1995 SUNSOFT ©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.

山口紗弥加のゲームのファンタジア

GAME FANTASIA VOL.1

プロフィール

T158・B79・W57・H81
生年月日／1980年2月14日
出身地／福岡県
趣味／ショッピング
特技／ジャズダンス、書道（2段）

▲ゲームのあとはちゃんと休憩しましょうネ♡

撮影／柏原　力
スタイリスト／堀口和貢
ヘアメイク／油屋嘉明

紗弥加ちゃんがいろいろなゲームに挑戦して、レポートしてくれるこのコーナー。今回は、彼女が最近気になっているという『餓狼伝説』シリーズだ。

紗弥加ちゃんはこの春に高校1年生になったばかりの15歳。現在は、横浜マリノスの井原選手と共演している「三ッ矢サイダー」のCMが好評オンエアー中だ。さて、今回は思い入れのある格闘ゲームについてコメントをもらったぞ。

「『餓狼伝説』のシリーズは、親指の付け根が痛くなるくらいプレイしたゲーム。わたしがこのゲームで最初に選んだキャラはチン・シンザンでした。理由は、なんか体型がぽっちゃりしててかわいく見えたから。でも『3』ではいなくなっちゃったので、悲しいです。主人公キャラのなかでは、ジョー・ヒガシがお気に入り。もういかにも〝日本人！〟って感じのキャラで好感が持てますね。反対に嫌いなキャラはアクセル・ホーク。もうなにが怖いって、あの顔がダメでした。だから『3』のボクサーもちょっと苦手です」。

ムサい格闘キャラたちにも、愛をもって接する紗弥加ちゃん。これなら上達も早いはずだね！

衣装協力／ヴェールダンス
☎03(5467)4641

期待の超目玉新作の情報満載!!

ATTACK!! 超新作

話題の大作移植ソフトがぞくぞく登場するぞ!

PS 豪血寺一族2(仮)

■アトラス ■価格未定 ■発売日未定
■対戦格闘ゲーム ■CD-ROM

アーケードで人気の対戦格闘ゲームが移植されるぞ。狙うは頭主の座だ!

アーケードで人気を博した対戦格闘ゲーム『豪血寺一族2』がPSに移植されるぞ。

ゲームの出来はアーケードそのまま。必殺技のさまざまな効果も完全に再現しているのだ。

家庭用ならではの豊富なゲームモード

アーケード版を忠実に移植したストーリーモードに加えて、対戦プレイ専用のVS.モードと、必殺技や連続技を練習するトレーニングモードが用意されているぞ。さらに、これ以外にも新しいゲームモードが搭載される予定だぞ。

ふんどしアタック?

▲ふんどしを伸ばして攻撃する、干滋の必殺技。ちょっと下品な感じがする?

▼どこからともなくピコピコハンマーをだして相手を殴る。ちょっと痛そう?

ピコピコハンマー?

必殺技を完全移植!

豪血寺一族の闘いが始まる!

おなじみの変身も健在だ!

「変身」は、このゲームの魅力の一つ。初めから変身している干滋以外は、特定の攻撃を相手に当てることで変身できる。

変身後は、グラフィックの変化とともに、必殺技が大幅にパワーアップするぞ。金田郎の変身は、一見の価値ありだ。

干滋 お梅 クララ 金田郎

老人パワーだ!

▲変身後は、キャラクターのコスチュームが変化する。また、変身前とは別の必殺技を使えるようになるのだ。

みなぎる力?

©1995 ATLUS 1993, 1994, 1995, ALL RIGHTS RESERVED.

SS QUOVADIS(クォヴァディス)

■グラムス ■6800円(予価) ■9月29日発売予定
■シミュレーションゲーム ■CD-ROM

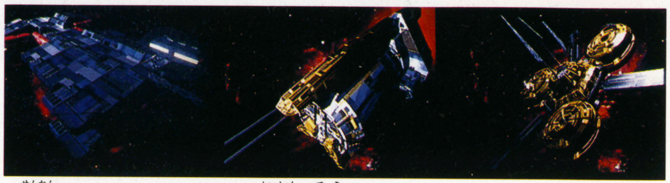
美樹本晴彦氏が原画を担当した、SFシミュレーションゲームが登場

セガサターンのグラフィック&サウンド機能を十二分に引き出した、SFシミュレーションゲームが登場するぞ。キャラクターデザインを美樹本晴彦氏が担当。魅力的なキャラクターたちが物語に登場するのだ。ゲームシステムなどの詳しい点はまだ未定だが、期待できるソフトだぞ。

▲これはシミュレーションシーンの前の導入部。物語の流れが理解できるのだ。

美しいイラストにも注目なのだ

ゲーム中のグラフィックは、これが家庭用ゲームの画面かと思ってしまうくらい細かく描き込まれている。数多くの戦艦や戦闘機が登場するぞ。SFアニメーションが好きな人にはこたえられない?

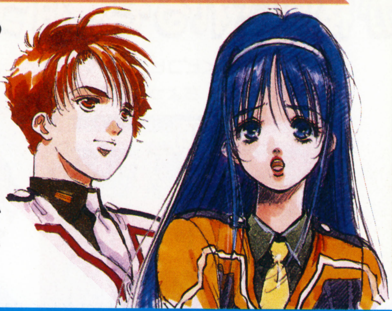


▲戦艦のグラフィックは、まさに出色の出来なのだ。

ゲームのストーリーは?

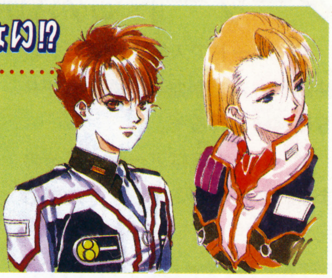
遠い未来、多数の恒星に無数の国家が乱立している銀河系が舞台。4つの大国の戦いに、不条理にも巻き込まれていく主人公の物語。

ともに机を並べた学友たちが、別々の陣営に別れて容赦ない戦いを繰り広げるという重厚なストーリーが展開するのだ。



ゲームだけでは終わらない!?

『QUOVADIS』は、ゲームだけでなく、小説やアニメーションなど、さまざまなメディア媒体で展開予定。いままでのゲームとは一味違う世界が広がっていくぞ。

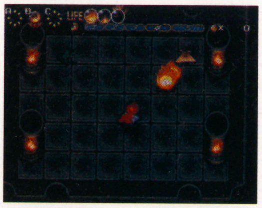


シャイニング・ウイズダム

SS ■セガ・エンタープライゼス ■価格未定 ■'95年夏発売予定
■アクションRPG ■容量未定

トップビューの全方向スクロールアクション

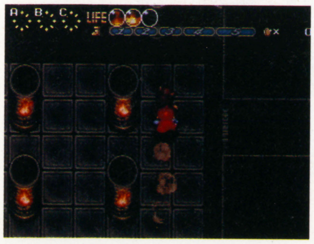
画面見下ろし型の、全方向スクロールアクションRPGが登場する。ボタンを連打すると移動や攻撃、魔法などのキャラクターの行動がパワーアップする、斬新なシステムを搭載しているのだ。



◀プレイ中の壮快感を重視した作りになっている。

新機軸「連打システム」を搭載!!

ボタン連打システムは、キャラクターの行動全般に関わっている。移動時には歩行速度が上がる、魔法使用時は魔法の射程が伸びたり弾数が増えるなどの効果があるぞ。



◀歩行時は、ボタン連打でスピードアップだ!

ギャラガ&ギャラクシアン

GB ■ナムコ ■3800円(予価) ■7月14日発売予定
■シューティングゲーム ■1Mビット

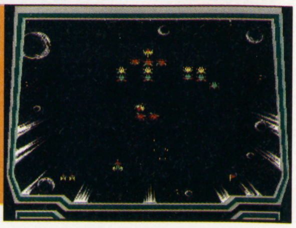
古典シューティング2本をカップリング!

シューティングゲームの名作ソフト2本が、カップリングされて発売される。もともと縦長だったゲーム画面が、画面の比率の関係で横長になったものの、ゲームの内容は完全移植されている。スーパーゲームボーイを使えば、きれいなグラフィックで遊べるぞ。

スーパーゲームボーイならこんなに美しい画面に!

ギャラガ

ギャラクシアン



覇王はみだし情報

カネコから、医療解説という一風変わったジャンルのSFC用ソフトが登場するぞ。『みる・きく・あそぶ F・i・do D・i・do 救QBOX』(予価8800円)は、けがや病気への対処法を、動画や音声合成を使って、子供にもわかるように解説するソフトなのだ。

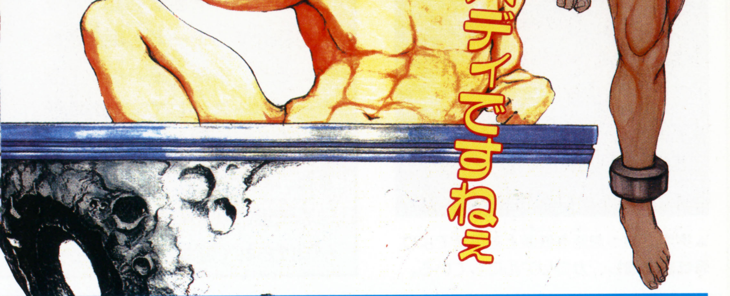
©1995 グラムス
©1995 1995 SEGA ENTERPRISES,LTD.
©1995 NAMCO LTD.

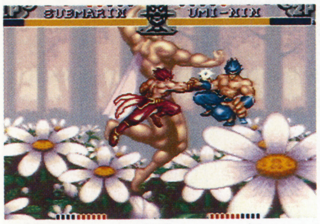
SFC 超兄貴～爆烈乱闘篇～

■メサイヤ ■価格未定 ■'95年8月下旬発売予定
■格闘ゲーム ■容量未定

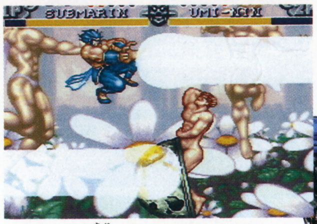
ナイスバディな兄貴が汗をまきちらして闘う男の格闘ゲームだ

ボディービルダー顔負けのナイスな肉体美、どんなときでも頼れる兄貴。全国にカルト的ファンを得たゲームが、今度は格闘ゲームになったぞ。サムソンやアドン、イダテンなども、もちろん登場するぞ。システムは上下段ガードの使い分けがなかったり、必殺技を使うにはポーズをとらないといけないなど、変化をつけて一風変わったゲームになっているのだ。





▲汗くさい（？）兄貴たちが、汗くさい技を駆使して男の闘いを繰り広げるのだ。



▲ちょっと危なそうなキャラクターも。男臭い技の数々を披露してくれそうだ。

シャドウラン

MCD ■コンパイル ■7800円 ■7月発売予定
■RPG ■CD-ROM

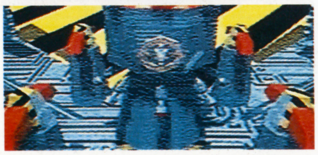
サイバーパンクRPG!! コンピュータ内部を探索だ

魔法とテクノロジーが混在する東京を舞台に冒険が繰り広げられる、サイバーパンクRPGなのだ。コマンド選択方式のアドベンチャーモード、フィールドを自由に歩き回るミッションモードなど、RPG要素以外も加味されている。サイバーパンクRPGを理解しやすい作りにも好感が持てるぞ。

▲魔法とテクノロジー。相容れないものが入り交じる、独特の世界観がいいのだ。

コンピュータの中に入るマトリックスモード

イベントによって、キャラクターたちがコンピュータ内部へと入ることになる。この場合、プレイ画面をポリゴン風に表示する。これによって臨場感が増すのだ。



▲ポリゴン風のグラフィックを使用することでゲームを盛り上げてくれるぞ。

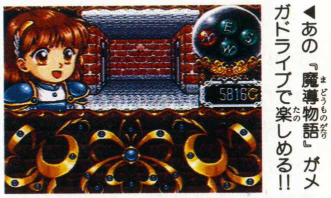
魔導物語 I

MD ■コンパイル ■価格未定 ■10月発売予定
■RPG ■16Mビット+バッテリーバックアップ

『ぷよ』シリーズ本家がついにメガドライブに参上

アルルやぷよを送り出した『魔導物語』が、なんとメガドライブに移植される。3Dダンジョンを舞台にしたRPGで、コミカルなキャラクターが魅力的なのだ。

移植の際は、魔物が代わりに戦ってくれたりと、アレンジがある。



◀あの『魔導物語』がメガドライブで楽しめる!!

▲魔法も健在。戦闘時には、かわいいアニメーションと、アルルの声が響くのだ。

覇王はみだし情報

PC-FX用ソフト『同級生2』（価格未定）がエルフから発売予定。パソコン版で大好評のアドベンチャーゲームがFXに移植される。操作性、CG、シナリオなどがパワーアップされるようだ。パソコン版をプレイした人もまた熱中できるぞ。

©NCS
©1995 FASA CORPORATION/COMPILE/GROUP SNE
©COMPILE

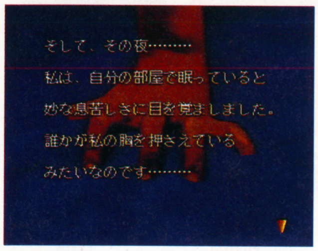
'95年7月14日に『スーパー競輪』(9800円)が、アイマックスより発売される予定。その名のとおり、競輪で大儲けするのが目的のゲームだ。ただ、競輪だけをするのではなく、彼女とデートをしたりペットを飼ったりといろいろなイベントが起こるぞ。

PC 百物語 ほんとうにあった怖い話

■ハドソン ■6800円 ■8月4日発売予定
■サウンドノベルズ ■スーパーCD-ROM²(DUOコミックSYS)

本当にあったコワイ話を体験できるゲームなのだ

一般の人から実際にあった怪談話を公募。さらに学校の不思議な話を加えて合計100話を紹介していくゲームだ。加えて画面に表示されていく文章に合わせて実際の映像を取り込んだグラフィックが表示される。また、重苦しい音楽、悲鳴などの効果音が君を恐怖のどん底に突き落としてくれるぞ。それほどコワイ話ばかりなのだ。



▲実際にあった話を映像と効果音でより恐怖感を増し、かつリアルにしている。

稲川淳二氏も登場

このゲームにはスペシャルストーリーとして、タレントの稲川淳二氏が怪談話を紹介してくれる。このモードでは稲川淳二氏の語りでストーリーが進んでいくのだ。この恐ろしさはハンパじゃないぞ。

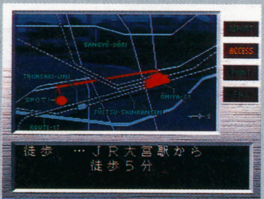
▲特別な怪談話を紹介することがある。

▲稲川淳二氏の語りはなかなかのもの。

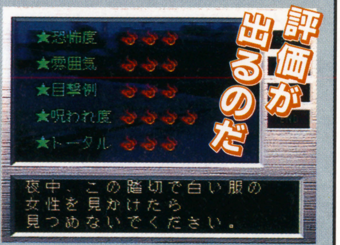
幽霊が出る場所を教えてくれる心霊現象マップ

関東近辺の有名な心霊スポットを紹介するモードも用意されているぞ。各所心霊スポットをデータベース化して、その場所への道のりを教えてくれるぞ。また、紹介した心霊スポットには恐怖度、呪われ度などの評価がつけられて簡単な目安になる。

心霊現象スポット



▶紹介された場所までの道のりを教えてくれる。



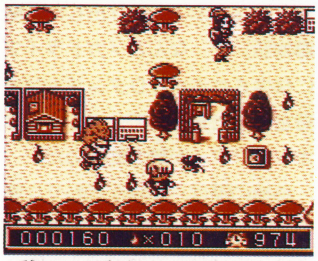
▲どのくらい怖いかがわかる、心霊評価みたいなことをしてくれるぞ。

GO GO ACKMAN

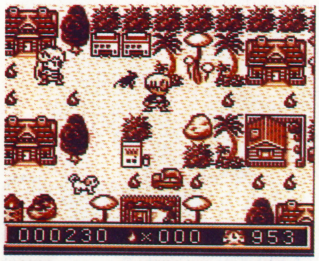
GB ■バンプレスト ■価格未定 ■'95年発売予定
■アクション ■2Mビット(スーパーゲームボーイ対応)

天使くんをかわして魂を集めるアクションゲーム

主人公のアックマンを操作して町中に落ちている魂を取っていくのだが、おなじみ天使くんが登場して邪魔をしてくるぞ。取った魂の数によっては、大魔王様からの褒美がもらえてアックマンはパワーアップするのだ。



▲敵キャラが邪魔をしてくるので、上手にかわして魂をどんどん取っていこう。



▲町中に落ちている魂を、たくさんかき集めて大魔王様からご褒美をもらうのだ。

スーパー鉄球ファイト

SFC ■バンプレスト ■価格未定 ■'95年発売予定
■アクションパズル ■10Mビット(パスワードコンティニュー)

鉄球片手にヒーローがアクションパズルゲームで大あばれ

フィールド上にある障害物を破壊してアイテムを取りながら、鉄球を使って敵キャラを倒していくというアクションパズルゲーム。このゲームで登場するヒーローたちは、「ウルトラマンパワード」「仮面ライダーBLACK-RX」「機動戦士ガンダム」「戦士ロア」の4人。彼らはそれぞれ特殊攻撃が持っているぞ。最高4人の対戦が可能で、鉄球やアイテムでパワーアップをして相手を倒すのだ。

最高4人で遊べる対戦モード

▲障害物をどんどんこわしてアイテムを入手し、パワーアップをはかれ。

©HUDSON SOFT ©バードスタジオ/集英社 ©BANPRESTO 1995
©石森プロ・東映(仮面ライダー倶楽部) ©円谷プロ ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANPRESTO 1995

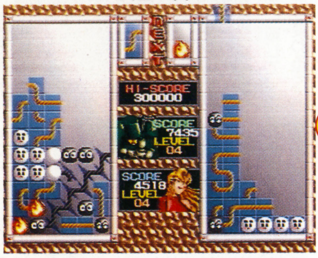
くるりんPA!

PS ■スカイ・シンク・システム ■3980円 ■7月7日発売 ■パズル ■CD-ROM

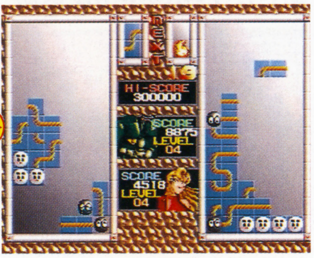
導火線をつないで連鎖を狙え!!

落ちてくる導火線のついたブロックを組み合わせていこう。ときどき炎が落ちてくるので、これで導火線に火をつけてブロックを消していくのだ。ときたま爆弾も落ちてくる。爆弾は周囲のブロックに火を移すので、連鎖でブロックを消していけるぞ。大連鎖を狙ってブロックを組み合わせろ!!

▲6種類のブロックを積み重ねつつ、導火線をより長くつないでいこう。



▲導火線のついたブロックを長くつないで火をおくと着火して……。



▲すると一気に火が広がっていき、連鎖が起こるのだ。これでブロックが消滅。

レイヤーセクション

SS ■タイトー ■価格未定 ■発売日未定 ■シューティング ■CD-ROM

なんとタテ画面の硬派シューティングゲーム!!

対地攻撃と対空攻撃を使い分けて、なみいる敵を撃墜していくシューティングゲーム。対地攻撃には自機の前方にある照準を使って敵機をロックオンして攻撃。対地攻撃は一度に複数への攻撃が可能だ。また、セガサターンならではの美しいグラフィックがウリ。シューティングとしての完成度もかなり高いぞ。シューティングゲームフリークには、見過ごせないゲームなのだ。

弾幕をかいくぐれ

▲敵機の攻撃は非常に激しい。君の腕がものをいうゲームだぞ!!

ボスもすごいぞ

▲大きく、美しいボスとの戦闘も迫力がある。猛攻をかわして撃墜するのだ。

美しい画面を見よう

◀自機にとどまらず、敵キャラや背景にいたるまでアーケードっぽい。

ルナティックドーンFX

FX ■NECホームエレクトロニクス ■8800円 ■7月発売予定 ■RPG ■CD-ROM

パソコンで大ヒットしたRPGをFXに移植

大好評を博したパソコンゲームの移植ソフト。剣と魔法のファンタジー世界を舞台に自由奔放な旅ができる、自由度の高いRPG。FXへの移植に際して、操作の簡略化や戦闘アニメーションの追加などアレンジが加わって、初心者でも安心してプレイできるぞ。

▲買い物をするにしても、店の人との会話が重要になってくるのだ。

▲地上の冒険以外にも、各地に点在する地下ダンジョンも探索できる。

戦闘はオート

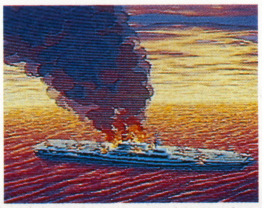
◀指示を出せばキャラはそのとおりに戦うぞ。

キャリアエース

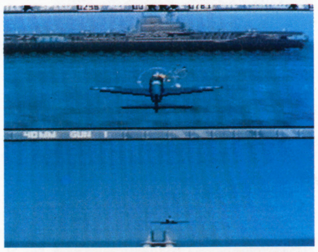
SFC ■ユーメディア ■1万2800円 ■'95年7月下旬発売予定 ■3Dシミュレーション ■16Mビット

対戦もできる3Dフライングシミュレーション

戦闘機を自在に操り、敵戦闘機とのドッグファイトなどを繰り広げるフライングシミュレーション。画面は上下2分割されて、正面と背後が見られる画面構成だ。また、友人と対戦もできる。このときは上下でプレイヤー各々の視点が再現されるのだ。見にくくそうに感じるところだが、ゲームをプレイしてみると大して気にならず、初心者も遊びやすいのがポイント。



◀空母との戦いもあって、よりもえるのだ。



▲上下に2分割され、それぞれの視点を理解し、敵機を撃墜するのだ。

空を自由に

飛びまわれ

覇王はみだし情報

マップジャパンからはプレイステーション用ソフト『バーチャパチスロ～必勝攻略法～』(価格未定)が発売予定。店内を移動して、フロアにあるパチスロに挑戦。また、友人と対戦ができるようになっているのだ。パチスロファンにはたまらないソフトだぞ。

©スカイ・シンク・システム株式会社 ©1995 YUMEDIA／AROME Co.,LTD
©TAITO CORP. ©1994 Gametek,Ink.
©NEC Home Electronics,Ltd.／©Artdink

覇王はみだし情報

古典ゲームの一つである「ブロック崩し」をアレンジしたゲームがユタカから登場。SFC用ソフト『すぱぽ〜ん』(価格未定)は、ストーリーモードや2P対戦モードが用意されているのだ。隠されたルートを捜すなど、楽しい仕掛けが盛りだくさんだぞ。

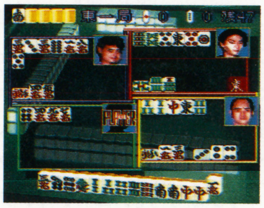
桜井章一の雀鬼流 麻雀必勝法

SFC ■サミー ■価格未定 ■9月発売予定
■麻雀ゲーム ■8Mビット

"雀鬼会"ルールでの麻雀大会に挑め!

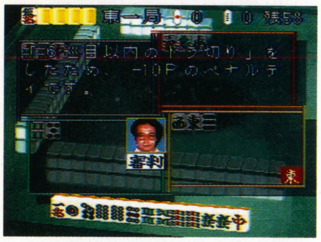
実際に20年間無敗を誇ったという"雀鬼"桜井章一。彼が作った"雀鬼会"のルールを採用した麻雀ゲームが登場。麻雀を、独特のルールで緊張感たっぷりに楽しめるぞ。打ち方のアドバイスが豊富なので、初心者でも心配無用。監修はもちろん、桜井章一本人だ。

ゲームモードも、練習モードから大会モードまでとさまざまだぞ。



◀いままでの麻雀ソフトと違う斬新な画面構成だ。

雀鬼「桜井章一」の打ち筋をマスターせよ!



▲対局中に、少しでも"ぬるい"打ち方をしてしまおうものなら……。

▲桜井章一氏から、きついおしかりの言葉を頂戴してしまうことになるのだ。

スーパーブラックバス3

SFC ■スターフィッシュ ■1万1800円[税別] ■9月発売予定
■釣りゲーム ■32Mビット

大人気のフィッシングゲームがパワーアップ!

定番フィッシングゲームの続編がお目見え。魚の描写など演出は前作以上に細かく施されていて、フィッシングの臨場感が高くなっている。ゲームモードも、新たにRPG仕立てのビギナーモードが用意されている。初心者でも楽しみながらルールを覚えられるのだ。

◀移動画面では季節や風、水の濁りが表される。

▶時間と季節に応じて、まわりの環境が変わるぞ。

◀ファイトシーンの魚は、前作以上にリアルに動く。

新たなゲームモードを追加

▲ビギナーモードは、上から見下ろしたフィールドタイプのRPGなのだ。

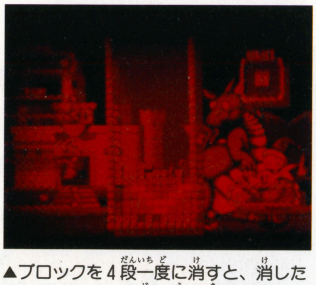
V-テトリス

VB ■BPS ■価格未定 ■'95年夏発売予定
■パズルゲーム ■8Mビット

「テトリス」が新しいルールをひっさげてバーチャルボーイに登場!

あの『テトリス』が、装いも新たにバーチャルボーイに登場する。

ゲーム画面はもちろん立体表示。プレイの快適さを損なわないようにと、画面の構成は従来のままとなっている。ラインの消えかたや背景などの随所に、バーチャルボーイの機能を生かした演出が、数多く盛り込まれているぞ。



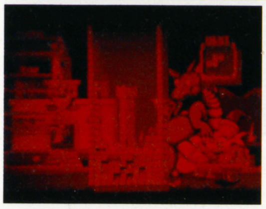
▲ブロックを4段一度に消すと、消したところに「V」の字が浮き上がるのだ。

3つのゲームモード

従来の『テトリス』にあったゲームモードに加えて、ループルールという、バーチャルボーイ版オリジナルのゲームモードが用意された。新旧おりまぜた、3つのルールの『テトリス』が楽しめる。白熱すること請け合いだ。

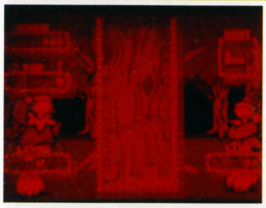
◀モード選択画面の文字が浮き上がってくるぞ。

面クリアルール



◀ラインを25消すごとに次のラウンドに進むぞ。

基本ルール



◀半永久的に続く、従来と同じ『テトリス』が遊べる。

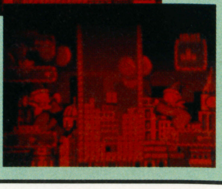
ループルール

◀裏と表の2つの面を持つ、新ルールの『テトリス』。

これが新ルール ループルールだ!

表面と裏面をループさせながら、ブロックを消していく。1ライン消しで裏面にもブロックが落ちてくるので、両方に気を配る必要があるのだ。

◀黒のブロックが裏面のブロックだ。

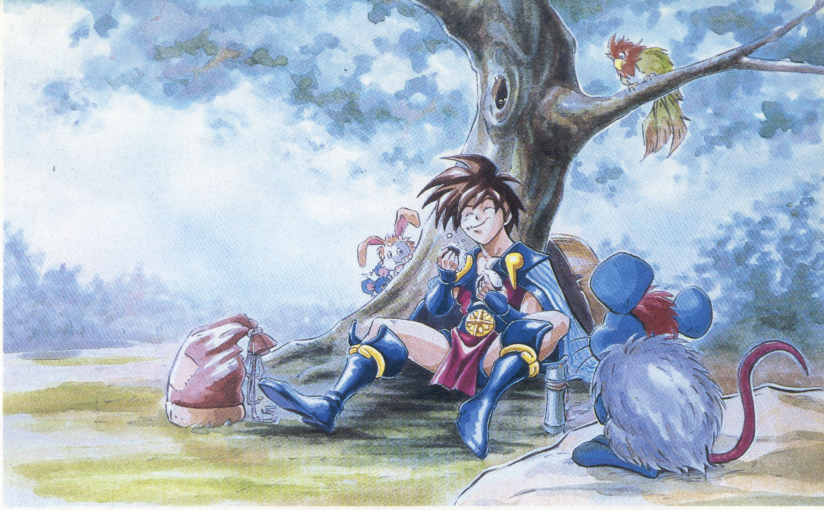


▶表面の後ろに裏面が重なっている。

©1995 SAMMY ©桜井章一/ショーイチプロダクション
©STARFISH INC.1995 ©1987 Elong.©1989 Nintendo.©1995 BPS.All rights reserved.Tetris® is a registered trademark of Elong.
V-Tetris is a registered trademark of Elong.Original concept by Alexy Pajitnov.

待望の新作の最新情報をキャッチ!

不思議のダンジョン2 風来のシレン



SFC			
	■チュンソフト	■価格未定	■発売日未定
	■RPG	■容量未定	■バッテリーバックアップ

緊急速報! 新アイテム「ブフーの包丁」による新システムが発覚!!

お待たせしました! ようやく待望の新作『風来のシレン』に関する最新情報をキャッチしたぞ!

なんでも今回は、やっつけたモンスターをおいしそうな(?)お肉にしてしまう、新アイテム「ブフーの包丁」というものが存在するらしい。しかもそのお肉を食べると、な、なんと一定時間の間そのモンスターに変身し、特殊能力が使用できるのだ!! 特殊能力の種類も実に多彩。使い方によってはとんでもないことができるかも!?

「ブフーの包丁」って?

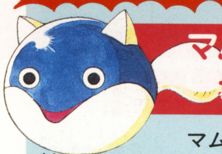
切りつけられたモンスターの肉が見事に切り落とされることから、食の神ブフーの敬愛を受けた包丁として珍重されている。この包丁で削ぎ落とされた肉は、そのまま食べても充分に味わい深いらしい。

▶発見したらとりあえず装備してみよう。

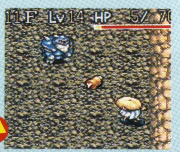
▲モンスターはお肉になってしまうのだ。

こんな特殊能力が使えるぞ!

マムルの場合



マムルはすっごい弱いモンスター。こんなヤツに変身してもしょうがないが……!?



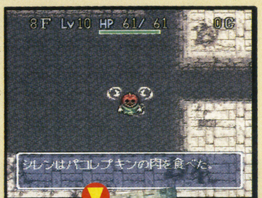
▶強そうなヤツにマムルのお肉を投げて……。

◀見事に命中すれば大成功!

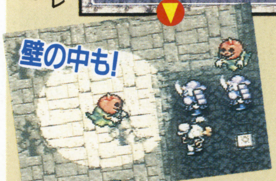
▶マムルになってしまうのだ!

パコレプキンの場合

変身すればイロイロなところへ行けるのだ。



▶お肉を食べてパコレプキンに変身しよう。

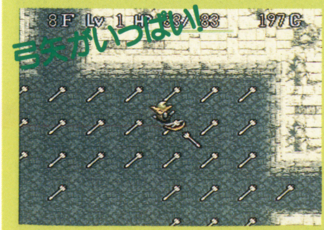


◀オバケだから楽々と通過。

▶普段はいけないところも探索できるぞ。

ボウヤーの場合

こいつに変身すれば、アイテムの弓矢がなくても弓矢攻撃ができるようになる。さらにちょっと頭を使えば……!?



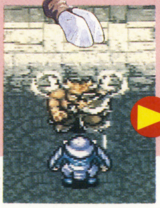
▲わざと壁にぶつけて弓矢を落としておけば、変身が解けても簡単に弓矢を入手できるのだ。頭いい～!

▶まずはお肉を食べよう。

▶弓矢を使えば離れたところから安全に攻撃できる。

ミノタウロスの場合

ミノタウロスといえば怪力の持ち主。コイツの斧を使えば、会心の一撃が出やすくなるぞ!



▶ミノタウロスに変身だ!

▶会心の一撃が出やすくなったぞ! しかし、空振りも多い。

©CHUNSOFT

緊急特報

from
サターン
ワールド
アドバンスド

大戦

格闘やレースゲームだけのサターンじゃない。メガドライブ時代からの超人気SLG『大戦略』シリーズがついに登場。サターンのスーパーパワーで過激にデビュー！

第二次世界大戦のドイツ機甲師団を指揮せよ！

このサターン版は、メガドライブ版『アドバンスド大戦略』と同様に、第二次世界大戦下のドイツ軍をシミュレートしたものだ。

卓越した機械化軍団戦略構想で、一時はヨーロッパのほとんどをその支配下においたドイツ軍を、自分の手で指揮することができる。

わずか40日あまりでフランスを降伏させた電撃戦や、厳しい独ソ戦など、戦車を中心とする機械化師団の戦いがメインになる。

▲1940年5月10日、ドイツ機甲師団は国境を越えた。わずか5日でオランダは降伏。1ヵ月後、パリ陥落。

▲サウンドもグラフィックも戦車戦をリアルに再現。ドイツ軍の熱い戦いを思う存分プレイできる。

メガドライブ版からパワーアップ!

「パソコンを超えた」といわれた前作『アドバンスド大戦略』がこのゲームのベース。

前作では、思考時間の長さが問題だったが、サターン版はさすが32ビット級。そんなことはかけらも心配することはない。

そのほか、進化、改良システムなど、前作で好評だった部分は継承しつつ改善されるそうだ。

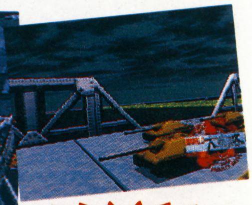
▲前作『アドバンスド大戦略』の画面。風呂にゆっくり入れる思考速度にも風情があった……!?

ORIGINAL GAME ©SYSTEM SOFT 1988
REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1995

3Dでよみがえる兵器類！

戦闘は、すべてポリゴンによる3D表示だ。サターンお得意の立体表示だから、激しい戦闘をいろいろな視点で見ることができる。

戦車や戦艦といった兵器はもちろん、背景となる街や橋などもすべて3D。ディテールまで凝っていて、その臨場感はすごい。

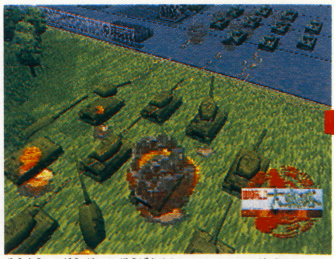


ポリゴンで回転！

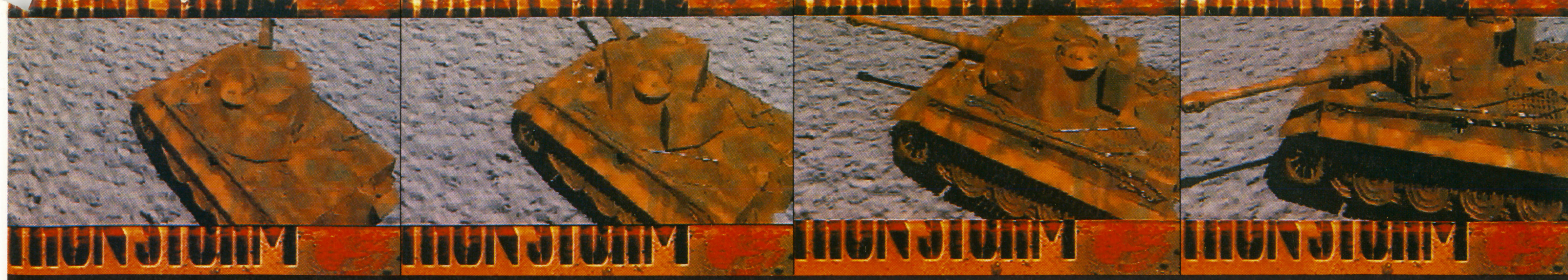
◀▲リアルタイムに視点を変えながら、戦場を映し出す。轟く爆音、飛び散る火花が大迫力！

轟く爆音!! 迫力の戦車戦！

「ドイツ軍といえば戦車」というイメージのとおり、メインとなるのは戦車戦だ。実際のドイツ戦車は、大戦序盤ではさほど強くはないのだが、やがてパンターやティーガーといった名戦車を生むことになる。ゲームでも、進化、改良でつぎつぎと新型が登場する。



▲陸上を疾駆する戦車部隊が敵戦車隊と遭遇。同時に砲撃戦となり、破壊されたユニットは激しい炎とともに吹き飛んでしまう。これが誇り高き戦場だ！

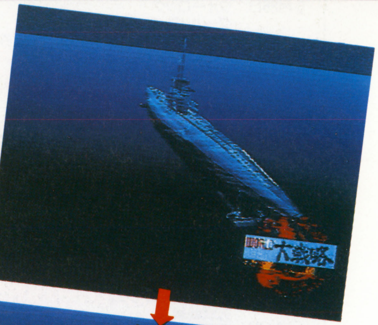


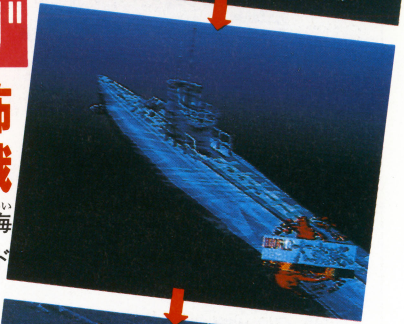
ドイツ機甲師団の栄光、電光石火のブリッツクリークふたたび！

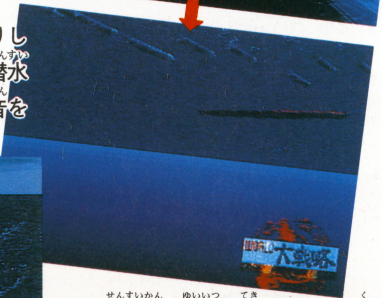
略 鋼鉄の戦風

SS ■セガ ■価格未定 ■'95年夏発売予定
■シミュレーション ■CD-ROM

World Advanced "DAISENRYAKU"

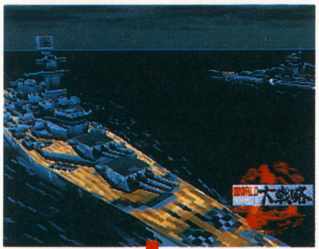






艦船ユニットはSLGの花

残念なことに、ドイツ海軍は、戦艦ビスマルクが大戦初期にあっさり撃沈されたりと、サッパリだった。ゲーム中では、その圧倒的な火力を３Ｄで披露。巻き返しなるか？



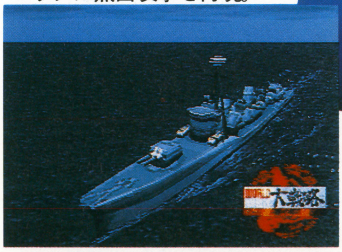
▲戦艦ビスマルク級(?)が回り込んで敵艦を捕捉。攻撃体勢に入る。

▲激しい砲撃戦が始まった。海中の砲弾は水柱に、命中弾は火柱に変わる。

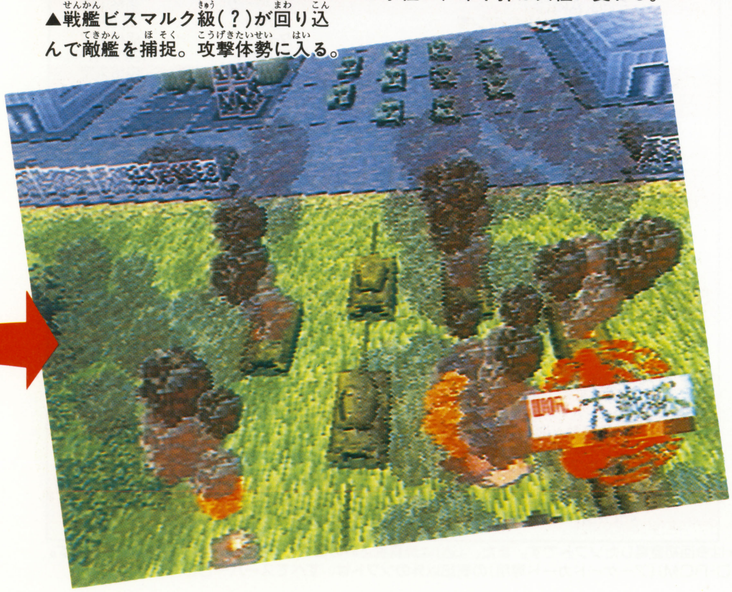
沈黙の中の恐怖 潜水艦の魚雷戦

海の狼と恐れられる潜水艦。海上艦艇の戦力不足を補うようにドイツＵボートは大活躍した。

メガドライブ版ではあっさりした戦闘画面で物足りなかった潜水艦も、今回は水中でのソナー音をバックに魚雷攻撃を再現。



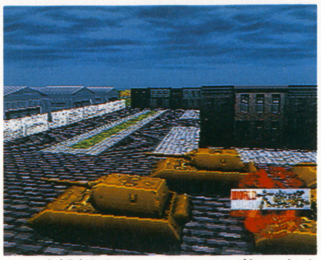
◀▲潜水艦の唯一の敵となりえる駆逐艦との戦闘。青く美しい水の中に、潜水艦のソナー音だけが響く。魚雷発射シーンはスクリュー音もリアル。



幻の試作兵器類も続々登場！

ドイツ軍には、ほとんど実戦に投入されなかった珍兵器や、試作段階で終戦を迎え、幻となった兵器が多数存在する。

このゲームでは、前作同様そういった兵器も進化改良で登場する。前作ではほとんど使用する機会がなかったＥシリーズ戦車なども使えるらしいから、マニアは見逃せないぞ。



▲超重戦車ポルシェ205号、通称「マウス」。驚異の12.8cm砲を搭載しているが、量産前に終戦。

GAME SOFT CALENDAR ゲームソフトカレンダー

SFC スーパーファミコン

5月26日	ウォーロック	アクレイムジャパン	10900円
	グールパトロール	ビクターエンタテインメント	8800円
	コンピュータ脳力解析 ウルトラ馬券	カルチャーブレーン	12800円
	シムシティ2000	イマジニア	12800円
	す〜ぱ〜なぞぷよ ルルーのルー	バンプレスト	9200円
	スターゲイト	アクレイムジャパン	10900円
	スパークワールド	デンズ	8500円
	ニチブツアーケードクラシックス	日本物産	5980円
	パチンコ連チャン天国 スーパーCRスペシャル	バップ	9800円
	早指し二段 森田将棋 2	セタ	14900円
6月2日	真髄対局囲碁 碁仙人	J・ウイング	15500円
9日	覇王第11号発売日		
	エルファリア 2	ハドソン	9980円
	★妖怪バスター ルカの大冒険	角川書店	8800円
10日	本家・SANKYO FEVER 実機シミュレーション	デンズ	10800円
16日	夜光虫	アテナ	10800円
23日	覇王第12号発売日		
	アースワーム・ジム	タカラ	9800円
	実戦競艇	イマジニア	11800円
	スーパー・スターウォーズ/ジェダイの復讐	ビクターエンタテインメント	10800円
	トランプアイランド	パック・イン・ビデオ	8900円
	西陣パチンコ物語	ケイエスエス	10800円
	P-マン	ケムコ	9200円
	プリンセス・ミネルバ	ビック東海	9900円
	Mr.Do!	イマジニア	5980円
30日	大物ブラックバスフィッシング 人造湖編	アクレイムジャパン	12800円
	ガメラ〜ギャオス撃滅作戦〜	サミー	9980円
	新日本プロレスリング公認 '95 闘強導夢 BATTLE7	バリエ	11800円
	スーパー競艇	日本物産	9500円
	デア ラングリッサー	メサイヤ	10800円
	リトルマスター〜虹色の魔石〜	徳間書店インターメディア	9900円(予)
下旬	グランヒストリア〜幻史世界記〜	バンプレスト	11400円
	とっても!ラッキーマン らっきー くっきー ルーレットで突撃〜	バンダイ	8800円(予)
	トムとジェリー 2 〜トムVSジェリー〜	アルトロン	9900円
	プロ麻雀 極 III	アテナ	9800円
	ルインアーム	バンダイ	価格未定
6月予定	Circuit USA	ヴァージンインタラクティブ	9800円
	バスマスターズ クラシック	アルトロン	11800円
	ライトファンタジーII	トンキンハウス	9900円(予)
7月7日	キャラバン シューティングコレクション	ハドソン	6800円
	実戦 パチスロ必勝法クラシック	サミー	9500円
	★真・一獲千金	バップ	9800円
	★スーパーF1サーカス外伝	日本物産	9900円
	武豊 GIメモリー	NGP	12800円
	できたてハイスクール	ビーピーエス	9990円
	パチンコ チャレンジャー	カロッツェリアジャパン	9800円
14日	キャッツラン〜全日本Kカー選手権〜	アトラス	10800円(予)
	甲子園 4	魔法株式会社	9800円(予)
	スーパー競輪	アイマックス	9800円
	ピットフォール マヤの大冒険	ポニーキャニオン	9800円
	ミスティック・アーク	エニックス	11800円
	4人将棋	パウ	9800円
	ラプラスの魔	ビック東海	9900円
21日	★悪魔城ドラキュラXX(ダブルエックス)	コナミ	9800円
	ダンクエスト〜魔神封印の伝説〜	テクノスジャパン	9900円(予)
	ビッグ一撃!パチスロ大攻略2 ユニバーサルコレクション	アスク講談社	10800円
28日	ウルティマ恐竜帝国 The Savage Empire	ポニーキャニオン	9800円
	就職ゲーム	イマジニア	11800円
	スーパー・インディ・ジョーンズ	ビクターエンタテインメント	10800円
	超原人 2	ハドソン	8900円
	忍たま乱太郎	カルチャーブレーン	9800円
	猛虎伝説'95〜阪神タイガース〜	エンジェル	9980円(予)
中旬	将棋最強	魔法株式会社	14800円
	ブラックソーン	ケムコ	9400円
下旬	ウルトラリーグ 燃えろサッカー大決戦	ユタカ	9800円
	エメラルドドラゴン	メディアワークス	9800円(予)
	キャリアエース	ユーメディア	12800円(予)
	GO GO ACKMAN 2	バンプレスト	9500円
	★忍者龍剣伝 巴	テクモ	7980円(予)
	林海峯九段の囲碁道場	アスク講談社	価格未定
	ファイティング ベースボール	ココナッツジャパン	9400円
	らんま1/2 奥義邪暗拳	小学館プロダクション	8800円(予)
7月予定	SD F-1グランプリ	ビデオシステム	価格未定
	エナジーブレイカー	タイトー	9980円(予)
	ゲームの達人	サンソフト	9980円(予)
	G・O・D 〜目覚めよと呼ぶ声が聴こえ〜	イマジニア	価格未定
	超高速 本格囲碁	セタ	14800円(予)
	陳牌 CHINHAI	バンプレスト	7800円
	ブランディッシュ 2	光栄	10800円(予)
	ポポイっとへべれけ	サンソフト	価格未定
	松方弘樹のスーパートローリング	トンキンハウス	9900円(予)
	ラインディフェンス	ヴィジット	9800円
8月4日	鬼神童子 ZENKI 烈闘雷伝(バトルライデン)	ハドソン	9800円
	Jリーグサッカー プライムゴール 3	ナムコ	価格未定
	美少女戦士セーラームーン〜Another Story〜	エンジェル	11800円(予)
10日	スーパーパワーリーグ 3	ハドソン	9980円
11日	白いリングへ〜Twinkle Little Star〜	ポニーキャニオン	9980円
	★武宮正樹九段の囲碁大将	ケイエスエス	14800円
25日	魔獣王	ケイエスエス	10800円
	MADARA SAGA 幼稚園戦記 まだら	データム・ポリスター	9800円
中旬	★まんまのファンタジーワールド(仮)	ココナッツジャパン	9980円
下旬	★超兄貴〜爆烈乱闘篇〜	メサイヤ	価格未定
	火の皇子 ヤマトタケル	東宝	10800円(予)
8月予定	稲妻サーブだ!スーパービーチバレー	ヴァージンインタラクティブ	9800円
	ヴェルヌワールド	バンプレスト	11800円
	ウルトラプロ麻雀(仮)	カルチャーブレーン	価格未定
	学校であった怖い話	バンプレスト	11800円
	ザ・心理ゲーム 3	ヴィジット	9800円
	ジャッジ・ドレッド	アクレイムジャパン	10900円
	神聖紀オデッセリアII	ビック東海	10500円
	すーぱーぐっすんおよよ	バンプレスト	9980円
	超魔法大陸WOZZ	ビーピーエス	10800円
	ノーマーク爆牌党 史上最強の雀士達(仮)	エンジェル	10800円(予)
	バーチャルレイク	任天堂	価格未定
	バトルロボット烈伝	バンプレスト	12800円
	魔法騎士(マジックナイト)レイアース	トミー	9800円(予)
'95年夏予定	イースV(仮)	日本ファルコム	価格未定
	ウィザードリィVI〜禁断の魔筆〜	アスキー	12800円
	★京楽・三洋・豊丸・大一・マルホン Parlor!パーラー!2 パチンコ5社・実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	価格未定
	紺碧の艦隊	エンジェル	10800円(予)
	最強 〜高田延彦〜	ハドソン	価格未定
	★実況ワールドサッカーファイティングイレブン	コナミ	価格未定
	スーパーファイヤープロレスリングクイーンズスペシャル	ヒューマン	11400円(予)
	天地を喰らう 三国志群雄伝	カプコン	価格未定
	★ドラゴンボールZ 超悟空伝 覚醒編	バンダイ	価格未定
	にげろジャッキー	四次元	8500円(予)
	バウンティ・ソード	パイオニアLDC	価格未定
	魔女たちの眠り	パック・イン・ビデオ	価格未定
	魔導物語〜はなまる大幼稚園児〜	徳間書店インターメディア	9900円(予)
	リングにかけろ	メサイヤ	価格未定
9月予定	あかずの間	ヴィジット	価格未定
	美食戦隊 薔薇野郎(ぐるめせんたいばらやろう)	ヴァージンインタラクティブ	9800円
	黒鉄ヒロシの優駿伝説	日本物産	価格未定
	クロックタワー	ヒューマン	価格未定
	JB ザ・スーパーバス	NGP	価格未定
	スーパー人生ゲーム 2	タカラ	9800円
	スーパーブラックバス 3	スターフィッシュ	11800円
	聖獣魔伝ビースト&ブレード	ビーピーエス	価格未定
10月下旬	総合格闘技 RINGS〜アストラルバウト 3〜	キングレコード	9800円
11月予定	★TECMO SUPER BOWLIII	テクモ	価格未定
'95年秋予定	ころんらんど	ユーメディア	6800円(予)
	ゼロヨンチャンプRR-2(仮)	メディアリング	価格未定
	帝国創世記 アレクサンダー伝説	ヴァージンインタラクティブ	9800円
	蓬莱学園の冒険!〜転校生スクランブル〜	デンズ	価格未定
	MASK マスク(仮)	東宝	9800円(予)
	魔天伝説〜戦慄のオーパーツ〜	タカラ	10800円
	METAL MAX RETURNS(メタルマックスリターンズ)	データイースト	価格未定
'95年冬予定	★プリンセスメーカー〜Legend of Another World〜	タカラ	価格未定
'95年予定	★スーパー鉄球ファイト!	バンプレスト	価格未定
	ハチャメカ 猛チェイス!	マジファクト	8800円(予)
	不思議のダンジョン 2 風来のシレン	チュンソフト	価格未定
'96年予定	HT&T(ハイパー・トンネルズ・アンド・トロールズ) ドラゴンズ ヘヴン	データイースト	価格未定
発売日未定	アルバートオデッセイ外伝 翼の記憶	サンソフト	9980円(予)
	ウルトラサッカー	カルチャーブレーン	価格未定
	A.III.(A列車で行こうIII) S.V.(仮)	パック・イン・ビデオ	価格未定
	Eco Aid(仮)	インテック	価格未定
	改造町人シュビビンマン零	メサイヤ	9800円
	カオスシード	タイトー	価格未定
	柿木将棋(仮)	アスキー	12800円(予)
	元祖パチンコパチスロ 2(仮)	ココナッツジャパン	価格未定
	★キャプテン翼J(仮)	バンダイ	価格未定
	恐竜王子ドン	タイトー	価格未定
	ゴルフ大好き!O.B.倶楽部	メサイヤ	9600円
	サウンドファンタジー	任天堂	6800円
	鮫亀	ハドソン	価格未定
	シェラザード伝説・ザ・プレリュード(仮)	カルチャーブレーン	価格未定
	四柱推命学入門 真桃源郷	バンプレスト	11800円
	実戦バスフィッシング必勝法 in USA	サミー	価格未定
	★新SD戦国伝II 機動武者大戦	ベック	価格未定
	SUPERアメリカン・フットボール	ジャレコ	9980円
	スーパーゴルフダイジェスト	四次元	価格未定
	スーパースネーキー 2	四次元	価格未定
	スターフォックスII	任天堂	価格未定
	ストーンプロテクターズ	ケムコ	9800円
	聖剣伝説 3	スクウェア	価格未定
	全国高校サッカー 2	四次元	価格未定
	セントアンドリュース 栄光と歴史のオールドコース	エポック社	価格未定
	創世紀章 VORG	ナグザット	11800円(予)
	タイムトラックス	アルトロン	9500円
	タクティクス オウガ	クエスト	価格未定
	超高機動人造人間ALHAZA(アルハザ)	アルトロン	価格未定
	つり太郎の磯つり(仮)	パック・イン・ビデオ	価格未定
	テイルファンタジア	ナムコ	価格未定
	テーマパーク	エレクトロニック・アーツ・ビクター	価格未定
	デモリションマン	ヴァージンインタラクティブ	9800円
	★天外魔境ZERO	ハドソン	価格未定

■(仮)は仮称、(予)は予定価格、★は今回初登場したソフトです。また、(込)は消費税込みの価格で、それ以外は消費税別の価格です。
■PCエンジンで(Huカード)(CD-ROM)(アーケードカード専用)の表記以外のソフトは、すべてスーパーCD-ROM²です。

	★天地創造	エニックス	価格未定
	トールキンの指輪物語 I	ロジーク	価格未定
	ドナルドダック(仮)	エポック社	価格未定
	ドラゴンクエストVI 幻の大地	エニックス	価格未定
	ナイトメアバスターズ	日本物産	8800円
	なんでも!?タイホマン	ナムコ	価格未定
	ハーメルンのバイオリン弾き	エニックス	価格未定
	幕末ONI(仮)	バンプレスト	価格未定
	パチ夫くんSPECIAL 3	ココナッツジャパン	価格未定
	PGA TOUR'95	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9800円
	★ヒューマングランプリ 4 (仮)	ヒューマン	価格未定
	飛龍の拳プロ(仮)	カルチャーブレーン	価格未定
	ファイティング アイスホッケー	ココナッツジャパン	9980円
	ファイティング アメリカンフットボール	ココナッツジャパン	価格未定
	ファイティングポリゴン(仮)	任天堂	9800円
	フェリシア	トンキンハウス	9900円(予)
	Blood Shed	キングレコード	9800円
	ホーリーアンブレラ ―ドンデラの無謀!!―	ナグザット	9800円(予)
	麻雀飛翔伝・真 哭きの竜	ベック	価格未定
	マイト&マジックIII 招かれざる神々	ロジーク	価格未定
	マサカリ伝説・スーパーRPG編	トンキンハウス	9900円(予)
	★ミッキーとドナルド マジカルアドベンチャー 3 (仮)	カプコン	価格未定
	無人島物語	ケイエスエス	価格未定
	義経伝説	アスキー	9800円(予)
	レナスII ―封印の使徒―	アスミック	価格未定
	ローマ興亡史	マイクロネット	価格未定
	ロックマンX 3	カプコン	価格未定

FC ファミコン

発売日未定	インディ・ジョーンズ	ココナッツジャパン	7300円
	スペースオペラ 大いなる神々	ソフトウェア興業	価格未定

GB ゲームボーイ

5月26日	ちびまる子ちゃん~まる子デラックス劇場~(13色対応)	タカラ	3980円
6月2日	魔法騎士(マジックナイト)レイアース(13色対応)	トミー	4500円
23日	人生ゲーム(13色対応)	タカラ	4660円
	パチンコ物語外伝(13色対応)	ケイエスエス	5980円
下旬	スーパーパチンコ大戦(13色対応)	バンプレスト	3980円(込)
	第2次スーパーロボット大戦G(13色対応)	バンプレスト	5980円(込)
	モグモグGOMBO 遥かなる超料理伝説(13色対応)	バンダイ	4800円(予)(込)
7月14日	★ギャラガ&ギャラクシアン(13色対応)	ナムコ	3800円(予)(込)
	NINKU ―忍空―(13色対応)	トミー	4200円(予)
	★フリスキー トム	日本物産	3980円
下旬	アルフレッドチキン(13色対応)	サンソフト	4300円(予)
8月10日	ボンバーマンGB 2 (13色対応)	ハドソン	4300円
8月予定	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	価格未定
	ジャッジ・ドレッド	アクレイムジャパン	4200円
'95年夏予定	★ドラゴンボールZ 悟空激闘伝(仮)(13色対応)	バンダイ	5800円(予)(込)
9月予定	★キャプテン翼J(仮)(13色対応)	バンダイ	価格未定
	★ハイパーブラックバス'95	スターフィッシュ	価格未定
'95年予定	GO GO ACKMAN(13色対応)	バンプレスト	価格未定
	バスフィッシング ガイド&トレーニング	スターフィッシュ	価格未定
発売日未定	Jリーグ ウィニングゴール 2	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5980円
	ズール	インフォコム	3900円(込)
	スターゲイト	アクレイムジャパン	3900円
	ストリートファイターII (13色対応)	カプコン	価格未定
	連珠BOY(13色対応)	ナグザット	4500円(予)

VB バーチャルボーイ

7月21日	スペースピンボール	任天堂	価格未定
	テレロボクサー	任天堂	価格未定
	マリオズドリームテニス	任天堂	価格未定
	★レッドアラーム	ティーアンドイーソフト	価格未定
7月予定	バーティカルフォース	ハドソン	価格未定
8月予定	とびだせ!ぱにボン	ハドソン	価格未定
	★バーチャル ダブル役満	バップ	価格未定
'95年夏予定	★T&E VR GOLF	ティーアンドイーソフト	価格未定
	V-テトリス	ビーピーエス	価格未定
9月予定	★バーチャル LABO	J・ウイング	価格未定
	フェイスボール(仮)	ビーピーエス	価格未定
発売日未定	★インターセプト(仮)	ココナッツジャパン	価格未定
	★サンディズポイント(仮)	ココナッツジャパン	価格未定
	★スペーススカッシュ(仮)	ココナッツジャパン	価格未定
	★プロテウスゾーン(仮)	ココナッツジャパン	価格未定

MD MCD メガドライブ・メガCD

5月26日	ウォーロック	アクレイムジャパン	7800円
	スターゲイト	アクレイムジャパン	7800円
	ステラアサルト(スーパー32X専用)	セガ	7800円
	ライトクルセイダー	セガ	7800円
7月14日	パラスコード(スーパー32X専用)	セガ	7800円
21日	超球界ミラクルナイン	セガ	7800円
28日	コミックスゾーン	セガ	7800円
	三國志IV(スーパー32X専用)	光栄	14800円
	THE OOZE(ウーズ)	セガ	5800円
7月予定	シャドウラン(CD-ROM)	コンパイル	7800円
8月上旬	プロストライカー ファイナルステージ	セガ	7800円
8月予定	★NBA JAM トーナメントエディション(スーパー32X専用)	アクレイムジャパン	価格未定
	★コープス・キラー(CD-ROM)	アクレイムジャパン	価格未定
	ジャッジ・ドレッド	アクレイムジャパン	7800円
	★WWF RAW(スーパー32X専用)	アクレイムジャパン	価格未定
'95年夏予定	サージカルストライクCD(仮)(スーパー32X専用CD-ROM)	セガ	6800円
	ファーレンハイトCD(仮)(スーパー32X専用CD-ROM)	セガ	6800円
	ミッドナイト・レイダース(スーパー32X専用CD-ROM)	セガ	6800円
10月予定	魔導物語 I	コンパイル	価格未定
'95年秋予定	ペンゴ(仮)	セガ	価格未定
'95年予定	グランド・ゼロ・テキサス(CD-ROM)	セガ	価格未定
	シャドー・オブ・アトランティスCD(仮)(スーパー32X専用CD-ROM)	セガ	価格未定
	スーパーモトクロス(仮)(スーパー32X専用)	セガ	価格未定
発売日未定	インディ・ジョーンズ/アトランティスの運命(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	8800円
	ウイングウォー(スーパー32X専用)	セガ	価格未定
	エイリアン 3	ビック東海	価格未定
	NFLクォーターバッククラブ'95(スーパー32X専用)	アクレイムジャパン	8800円
	KIDS ON SITE(仮)(スーパー32X専用CD-ROM)	アクレイムジャパン	価格未定
	クラック・ザ・スナッパー(仮)(スーパー32X専用)	セガ	価格未定
	コープス・キラー(スーパー32X専用CD-ROM)	アクレイムジャパン	8800円
	SUPREME WARRIOR(仮)(スーパー32X専用CD-ROM)	アクレイムジャパン	価格未定
	サムライスピリッツ(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	価格未定
	ズールのゆめぼうけん	インフォコム	8800円
	SLAM CITY(仮)(スーパー32X専用CD-ROM)	アクレイムジャパン	価格未定
	デモリションマン	ヴァージンインタラクティブ	8900円
	ナイト・トラップ(スーパー32X専用CD-ROM)	アクレイムジャパン	9800円
	ナイトメア・サーカス(仮)	セガ	価格未定
	ミーナinワンダーランド	マイクロネット	価格未定
	ワイヤーヘッド(仮)(スーパー32X専用CD-ROM)	セガ	価格未定

GG ゲームギア

5月26日	スーパーコラムス	セガ	3800円
	スターゲイト	アクレイムジャパン	4500円
	トゥルーライズ	アクレイムジャパン	4800円
6月30日	シャイニング・フォース外伝~FINAL CONFLICT~	セガ	5800円
7月14日	★闘え!プロ野球ツインリーグ	セガ	3800円
21日	★忍空	セガ	4800円
8月予定	ジャッジ・ドレッド	アクレイムジャパン	4800円
9月予定	魔導物語A―ドキドキばけ~しょん―	コンパイル	価格未定
10月予定	★ギアスタジアム平成版	ナムコ	3500円

SS セガサターン

5月26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800円
	GRAN CHASER(グランチェイサー)	セガ	5800円
	スーパーリアル麻雀PV	セタ	8800円
6月2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800円
9日	ゲームの達人	サンソフト	8900円
16日	~制服伝説~プリティファイターX	イマジニア	7800円
23日	デジタルピンボール~LAST GLADIATORS~	KAZe	5800円
	ブルーシード~奇稲田秘録伝(くしなだひろくでん)~	セガ	5800円
	平成天才バカボン すすめ!バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800円
30日	新・忍伝	セガ	4800円
下旬	将棋まつり	セタ	価格未定
6月予定	ダークシード	ギャガ・コミュニケーションズ	価格未定
7月14日	学校の怪談	セガ	5800円
21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	価格未定
	リグロードサーガ	セガ	5800円
28日	クロックワークナイト~ペパルーチョの大冒険・下巻~	セガ	4800円
	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	コナミ	5800円
7月予定	X JAPAN(仮)(ミュージック・エンタテインメントソフト)	セガ	価格未定
	球転界	テクノソフト	価格未定
	ツインビー対戦ぱずるだま	コナミ	5800円
	熱血親子	テクノソフト	価格未定
	RACE DRIVIN'	タイムワーナーインタラクティブ	5800円
8月11日	卒業II ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800円(予)
8月上旬	★ルパン3世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800円(予)
8月予定	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800円
	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	価格未定
	魔法騎士(マジックナイト)レイアース	セガ	4800円
'95年夏予定	ウイングアームズ~華麗なる撃墜王~(仮)	セガ	価格未定
	X-MEN	カプコン	価格未定
	★学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	価格未定
	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	価格未定
	実践麻雀(仮)	イマジニア	7980円(予)
	シムシティ2000	セガ	価格未定
	★シャイニング・ウィズダム	セガ	価格未定
	★ストリートファイターII ムービー	カプコン	価格未定
	★出たなツインビーヤッホー!DELUXE PACK	コナミ	価格未定
	ときめきメモリアル~forever with you~	コナミ	価格未定
	バーチャ・ハングオン(仮)	セガ	価格未定
	バーチャル・フォトスタジオ Vol.1(仮)	アクレイムジャパン	価格未定
	4Dボクシング	ビクターエンタテインメント	価格未定
	北斗の拳	バンプレスト	価格未定
	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7980円(予)

■メガドライブで(CD-ROM)の表記以外のソフトは、すべてカートリッジです。(スーパー32X専用)と表記されたソフトは、スーパー32X(メガドライブ用アップグレードブースター)を接続しないと遊ぶことはできません。

	メタルファイターMIKU	ビクターエンタテインメント	価格未定
	ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	セガ	価格未定
9月上旬	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	価格未定
9月予定	カンタムゲート(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	価格未定
	サイコトロン(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	価格未定
	水滸演武	データイースト	6800円(予)
	ぷよぷよ通	コンパイル	価格未定
	宝魔ハンター ライム(仮)	アスミック	8800円(予)
	モータルコンバットII 完全版(仮)	アクレイムジャパン	価格未定
10月予定	TECMO SUPER BOWL	テクモ	5800円(予)
	★フェーダー～エンブレム・オブ・ジャスティス～リメイク!(仮)	やのまん	価格未定
'95年秋予定	★ジーコの考えるサッカー(仮)	MIZUKI	価格未定
	スチームギア・マッシュ	タカラ	価格未定
	忍空(仮)	セガ	価格未定
	信長の野望・天翔記	光栄	価格未定
	パチンコ倶楽部	I.S.C.	価格未定
	プロ麻雀 極 S	アテナ	価格未定
'95年予定	行け!稲中卓球部(仮)	アクレイムジャパン	価格未定
	Incoming!(仮)	マルチソフト	価格未定
	ヴァンパイア	カプコン	価格未定
	VAN BATTLE	セガ	価格未定
	エイリアン トリロジー(仮)	アクレイムジャパン	価格未定
	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	6800円(予)
	真・女神転生～悪魔召喚師(デビル・サマナー)～(仮)	アトラス	価格未定
	ゼロヨンチャンプSpecial(仮)	メディアリング	価格未定
	ナイトストライカーS	ビング	価格未定
	バーチャコップ	セガ	価格未定
	バーチャファイター2	セガ	価格未定
	バーチャル・フォトスタジオ Vol.2(仮)	アクレイムジャパン	価格未定
	バーチャレーシング サターン	タイムワーナーインタラクティブ	価格未定
	BUG!(仮)	セガ	価格未定
	ファンタジーアース(仮)	セガ	価格未定
	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	価格未定
	マスターズ(仮)	セガ	価格未定
	RAYMAN	UBIソフト	価格未定
	レボリューションX(仮)	アクレイムジャパン	価格未定
発売日未定	アイスホッケー(仮)	セガ	価格未定
	アローン・イン・ザ・ダーク2	エレクトロニック・アーツ・ビクター	価格未定
	囲碁(仮)	アスキー	価格未定
	A.IV.	アートディンク	価格未定
	慶応遊撃隊2	ビクターエンタテインメント	価格未定
	サクセスストーリー	アルトロン	価格未定
	The 11th Hour～The 7th Guest II～(2枚組)	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
	重装機兵レイノス2	メサイヤ	価格未定
	スターケイド	セガ	価格未定
	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	価格未定
	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	価格未定
	ダービースタリオン(仮)	アスキー	価格未定
	ダライアス外伝(仮)	タイトー	価格未定
	★天外魔境外伝 第四の黙示録	ハドソン	価格未定
	峠King The 魂(スピリッツ)(仮)	アトラス	価格未定
	ドラえもん(仮)	エポック社	価格未定
	バーチャテニス(仮)	セガ	価格未定
	Hard Core(仮)	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
	バスケットボール・サターン(仮)	セガ	価格未定
	ハットトリックヒーロー(仮)	タイトー	価格未定
	ポリゴンSLG(仮)	バンプレスト	価格未定
	ミステリアス タロット	ジャレコ	価格未定
	野球(仮)	ジャレコ	価格未定
	レイヤーセクション	タイトー	価格未定
	レインドロップス	エレクトロニック・アーツ・ビクター	価格未定
	ロボット混戦RPG(仮)	バンプレスト	価格未定

PC-FX

5月26日	RETURN TO ZORK	NECホームエレクトロニクス	9800円
6月下旬	上海 万里の長城	NECホームエレクトロニクス	6800円
7月7日	ルナティックドーンFX	NECホームエレクトロニクス	価格未定
'95年夏予定	キューティーハニー(仮)	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	スーパーパワーリーグFX	ハドソン	価格未定
	天外魔境 電脳絡繰格闘伝(でんのうからくりかくとうでん)	ハドソン	価格未定
	バチ夫くんFX－幻の島大決戦－	NECホームエレクトロニクス	8800円
	ぺブルビーチの波濤(仮)	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	麻雀FX(仮)	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	MASTERS 遥かなるオーガスタ3(仮)	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	レーシング(仮)	NECホームエレクトロニクス	価格未定
発売日未定	お嬢様捜査網(仮)	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	オリジナル大作RPG(仮)	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	★天外魔境III NAMIDA	ハドソン	価格未定
	バーチャルインベーダー(仮)	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	パワードールFX(仮)	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	麻雀(仮)	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	ラスト・レベレーション(仮)	NECホームエレクトロニクス	価格未定

プレイステーション

5月26日	悟空伝説─MAGIC BEAST WARRIORS─	アルュメ	5800円
	ニチブツマージャン女子高名人戦	日本物産	6800円
	へべれけステーション ポポイっと	サンソフト	5800円
6月9日	ゲームの達人	サンソフト	8900円
23日	競馬最勝の法則'95	コピアシステム	6800円
	対局将棋「極」	ログ	6800円
	Falcata(ファルカタ)～アストラン・パードマの紋章～	ガスト	6800円
30日	アクアノートの休日	アートディンク	6800円
	エースコンバット	ナムコ	5800円(予)
下旬	機動戦士ガンダム	バンダイ	価格未定
6月予定	アーク ザ ラッド	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5800円(予)
	サイバーウォー	ココナッツジャパン	8800円
	ユニバーサル・バーチャパチスロ～必勝攻略法～	マップジャパン	6800円
	RAYMAN(レイマンよ! エレクトゥーンを救え!)	UBIソフト	5800円
7月7日	くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	3980円
	動画でパズルだ!ブップクプー	アジェンダ	5800円
14日	★実況パワフルプロ野球'95 開幕版	コナミ	5800円
21日	★Jリーグ実況ウイニングイレブン	コナミ	価格未定
28日	3×3EYES～吸精公主～	エクシングエンタテイメント	7800円(予)
	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ	価格未定
	★ときめきメモリアル～forever with you～(限定版)	コナミ	9800円
下旬	ナイトストライカー	ビング	6400円
	メタモルパニック DOKI DOKI妖魔バスターズ	ファミリーソフト	5800円
7月予定	井出洋介の麻雀家族	セタ	6500円(予)
	KING'S FIELD II	フロム・ソフトウェア	6300円(予)
	PHILOSOMA	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5800円(予)
	麻雀厳流島	アスキー	6800円(予)
	矢追純一 極秘プロジェクト「UFOを追え!」	日本クラリービジネス	7500円
8月上旬	★GROUND STROKE	エス・ピー・エス	価格未定
	★体感 ゴルフ場データベース全国版'95 THE PERFECT GOLF	セタ	7900円(予)
8月予定	海底大戦争 IN THE HUNT	エクシングエンタテイメント	5800円(予)
	★The 鬼退治～目指せ!二代目桃太郎～	日本一ソフトウェア	5800円(予)
	サラブレッドブリーダーII Plus	ヘクト	6200円
	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800円
	ZERO DIVIDE(ゼロ ディバイド)	ズーム	価格未定
'95年夏予定	ヴァンパイア	カプコン	5800円
	ウィザードリーVII ガーディアの宝珠	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
	★永世名人(将棋ソフト)	コナミ	価格未定
	カジノスペシャル(仮)	ココナッツジャパン	価格未定
	★学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	価格未定
	ガボール・スクリーン	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
	キングボウリング(仮)	ココナッツジャパン	価格未定
	幻想 水滸伝	コナミ	価格未定
	サッカースペシャル(仮)	ココナッツジャパン	価格未定
	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	トミー	5800円(予)
	★ストリートファイターII ムービー	カプコン	価格未定
	戦国サイバー 藤丸地獄変	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
	★出たなツインビーヤッホー!DELUXE PACK	コナミ	価格未定
	ドラゴンボールZ 超武闘伝(仮)	バンダイ	価格未定
	★トワイライトシンドローム	ヒューマン	5800円(予)
	HYPER フォーメーションサッカー	ヒューマン	5800円(予)
	プリンセスメーカー3	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
	BOXER'S ROAD	NEW	5800円
	メタルジャケット	ポニーキャニオン	5800円
	モトクロス(仮)	ココナッツジャパン	価格未定
9月予定	ヒ・ロ・イ・ン(仮)	マップジャパン	価格未定
	宝魔ハンター ライム Special Collection Vol.2	アスミック	5800円(予)
10月予定	クーロンズ・ゲート	ソニー・ミュージックエンタテインメント	価格未定
	★フェーダー～エンブレム・オブ・ジャスティス～リメイク!(仮)	やのまん	価格未定
11月予定	★通天閣 TWO-TENKAKU	ソニー・ミュージックエンタテインメント	価格未定
'95年秋予定	Extreme Power(仮)	プロファイア	価格未定
	怪獣戦記	プロデュース	価格未定
	がんばれ森川君2号(仮)	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
	土器王紀	バンプレスト	価格未定
	パチンコ倶楽部	I.S.C.	価格未定
	ポポロクロイス物語	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
'95年冬予定	★チョロQ(仮)	タカラ	5800円
'95年予定	行け!稲中卓球部(仮)	アクレイムジャパン	価格未定
	Incoming!(仮)	マルチソフト	価格未定
	エイリアン トリロジー(仮)	アクレイムジャパン	価格未定
	サクセスストーリー	アルトロン	価格未定

PCエンジン

5月26日	機装ルーガII	NECホームエレクトロニクス	8800円
	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	7800円
	天地無用!魎皇鬼	NECアベニュー	8200円
6月16日	熱血レジェンド ベースボーラー	パック・イン・ビデオ	8900円
23日	レニーブラスター	NECアベニュー	7800円
30日	風の伝説ザナドゥII	日本ファルコム	9800円(予)
	銀河お嬢様伝説ユナ2	ハドソン	7800円
	プライベートアイドル	NECホームエレクトロニクス	7800円
中旬	プリンセスメーカー2	NECホームエレクトロニクス	9800円
7月28日	同級生	NECアベニュー	8800円
中旬	GO!GO! バーディーチャンス	NECホームエレクトロニクス	7800円
下旬	将棋データベース棋友	セタ	価格未定
	★真怨霊戦記	フジコム	8500円
7月予定	あすか120%マキシマ BURNING Fest	NECアベニュー	8200円(予)
	スペースインベーダー ─ザ オリジナル ゲーム─	NECアベニュー	6800円(予)
	マージャンソード プリンセスクエスト外伝(アーケードカード対応)	ナグザット	価格未定
8月4日	百物語 ほんとうにあった怖い話	ハドソン	6800円
'95年夏予定	ヴァージン・ドリーム	徳間書店インターメディア	8800円(予)
	Linda³	NECホームエレクトロニクス	価格未定
発売日未定	THE TV SHOW	ライトスタッフ	7800円
	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	4800円
	聖夜物語	ハドソン	価格未定
	DE・JA(デ・ジャ)	NECアベニュー	価格未定
	魔導物語I～炎の卒園児～(アーケードカード専用)	NECアベニュー	7800円(予)
	もってけたまご	ナグザット	価格未定
	モンスターメーカー～神々の方舟～	NECアベニュー	価格未定

◆本誌中の記号・略号のみかた

SFC スーパーファミコン　FC ファミコン　GB ゲームボーイ　VB バーチャルボーイ　MD メガドライブ　MCD メガCD　GG ゲームギア　SS セガサターン　PC PCエンジン　FX PC-FX　PS プレイステーション

	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	6800円(予)
	3D ゴルフ(仮)	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
	ゼロヨンチャンプPLUS(仮)	メディアリング	価格未定
	Not Treasure Hunter	アクティアート	価格未定
	フィッシュアイズ(仮)	パック・イン・ビデオ	価格未定
	レッドプラズム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
	レボリューションX(仮)	アクレイムジャパン	価格未定
'96年3月予定	★砂時計(仮)	テクモ	価格未定
'96年予定	SPACA 2109(仮)	プロファイア	価格未定
発売日未定	RPGツクール(仮)	アスキー	価格未定
	アローン・イン・ザ・ダーク2	エレクトロニック・アーツ・ビクター	価格未定
	囲碁PS(仮)	アスキー	価格未定
	Indycar Racing	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
	X-MEN	カプコン	価格未定
	オフ・ワールド・インターセプター	BMGビクター	価格未定
	クリーチャー・ショック	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
	豪血寺一族2(仮)	アトラス	価格未定
	ザ・ホード	BMGビクター	価格未定
	The 11th Hour～The 7th Guest II～(2枚組)	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
	スターフライトファンタジー(仮)	タイトー	価格未定
	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	価格未定
	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー	価格未定
	黄昏の国へのオード	トンキンハウス	価格未定
	ツァイトガイスト	タイトー	価格未定
	デモリションマン	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
	東京SHADOW	タイトー	価格未定
	トータル・エクリプス	BMGビクター	価格未定
	ドラえもん(仮)	エポック社	価格未定
	日本の倶楽部(仮)	ズーメックス	価格未定
	バーチャ 麻雀	マップジャパン	価格未定
	ハイパー囲碁(仮)	アスク	価格未定
	バウンティ アームズ	データウエスト	6800円(予)
	バトル オブ・・・(仮)	バンプレスト	価格未定
	必殺パチンココレクション	サンソフト	価格未定
	V-Tennis	トンキンハウス	価格未定
	フォーチュン・クエスト(仮)	メディアワークス	価格未定
	ブルーフォレスト物語(仮)	ライトスタッフ	価格未定
	メルティランサー	BLAZE	価格未定
	野球(仮)	ジャレコ	価格未定
	★レイ・トレーサー	タイトー	価格未定
	レインドロップス	エレクトロニック・アーツ・ビクター	価格未定
	RACE DRIVIN'(仮)	タイムワーナーインタラクティブ	価格未定

3DO 3DO

5月26日	ウェイ オブ ザ ウォーリアー	UIS	5800円
	小倉百人一首	バンソフト	3200円
	バーチャルカメラマンPart 4	ナグザット	8800円
6月9日	おやじハンターマージャン	ワープ	4800円
	ゲームの達人	サンソフト	8900円
16日	囲碁タイムトライアル・死活大百科	エマテック	12800円
	けろけろけろっぴとおりがみのたびびと	サンリオ／MIZUKI	5800円
	スラムジャム 3Dバスケットボール	BMGビクター	6800円
	ハローキティ あそびのおもちゃばこ	サンリオ／MIZUKI	5800円
	山田かまち美術館	テレビ朝日	8800円
30日	デイドラス～エピソード1:難破船のエイリアン～(4枚組)	ハットネット	9800円(予)
下旬	バーチャルカメラマンPart 5	ナグザット	8800円
6月予定	真・妖怪人間ベム～早く人間になりたい～	バンタンインターナショナル電脳工場	7800円
7月14日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800円
	GEX(ゲックス)	BMGビクター	6800円
	リターンファイアー	スタジオ3DO	6800円(予)
21日	オーシャンズ ビロウ	マルチソフト	5800円
	★実機パチスロシミュレーターVol. 1	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6800円
	テーマパーク	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7800円
上旬	★AQUA WORLD 海美物語	MIZUKI	7800円(予)
7月予定	★対決るみーず	サンヨー	5800円
	横町4丁目おばけ屋敷	ワープ	4800円
	ライズ オブ ザ ロボット	マルチソフト	8800円
8月予定	コープス・キラー	アクレイムジャパン	価格未定
	サプリーム・ウォーリアー	アクレイムジャパン	価格未定
	ダイナノーツ ダイノは宇宙飛行士	エレクトロニック・アーツ・ビクター	価格未定
'95年夏予定	★ストリートファイターII ムービー	カプコン	価格未定
9月予定	アローン・イン・ザ・ダーク2	エレクトロニック・アーツ・ビクター	価格未定
	ポリスノーツ	コナミ	価格未定
'95年予定	★Incoming！(仮)	マルチソフト	価格未定
	Dragon Lore(ドラゴン ロア)	マルチソフト	価格未定
発売日未定	飯田譲治のTEN MAIDS(仮)	パック・イン・ビデオ	価格未定
	囲碁タイムトライアル・基本死活	エマテック	価格未定
	囲碁タイムトライアル・手筋I	エマテック	価格未定
	WATER WORLD	インタープレイ	価格未定
	★AI将棋	タイトー	価格未定
	F1GP in 3DO	ポニーキャニオン	価格未定
	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800円
	キッズTV(仮)	The 3DO Company	価格未定
	CASPER	インタープレイ	価格未定
	倉本聰原作 ニングル	グラムスインタラクティブラボ	価格未定
	クリーチャー・ショック	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
	★ゴールFH(フィールド ハンター)	カロッツェリアジャパン	価格未定
	サイベリア	インタープレイ	価格未定
	ザ・オーディションスペシャル	レインボーソフト	価格未定
	The Animals	マルチソフト	価格未定
	The 11th Hour～The 7th Guest II～	ヴァージンインタラクティブ	価格未定
	スクランブルコブラ(仮)	パック・イン・ビデオ	価格未定
	Space Shuttle	マルチソフト	価格未定
	スペースフロポン	ワープ	4800円
	3Dアトラス	エレクトロニック・アーツ・ビクター	価格未定
	チキチキマシン猛レース2－In Space－	フューチャー・パイレーツ	7800円
	Tetsujin RETURNS	シナジー幾何学	価格未定
	20th Century Almanac	マルチソフト	価格未定

3DO スリーディーオー　LA レーザーアクティブ　NEO ネオ・ジオ　NCD ネオ・ジオCD　ACG アーケード

	ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	学漫	3980円
	ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	学漫	3980円
	ナオコとヒデ坊 国語の天才1	学漫	3980円
	ナオコとヒデ坊 算数の天才3	学漫	3980円
	ノンタンといっしょ～あっち こっち ゴー～(仮)	ビクターエンタテインメント	6800円(予)
	ノンタンといっしょ～タイムマシンにおねがい～(仮)	ビクターエンタテインメント	6800円(予)
	バーチャルドラゴンウォー(仮)	サラ インターナショナル	価格未定
	バーチャルプール	インタープレイ	価格未定
	ハウスキーパー(仮)	ハミングバードソフト/Panasonic	価格未定
	パットパットと月に行こう！	丸紅	価格未定
	平田昭吾 インタラクティブ絵本「あかずきん」	エルコム	4800円
	平田昭吾 インタラクティブ絵本「イソップ物語2」	エルコム	4800円
	平田昭吾 インタラクティブ絵本「ねむりひめ」	エルコム	4800円
	平田昭吾 インタラクティブ絵本「ピーターパン」	エルコム	4800円
	ピラミッドイントルーダー	タイトー	価格未定
	V-GOAL II(仮)	テクモ	価格未定
	ブルーフォレスト物語～風の封印～	ライトスタッフ	価格未定
	プロレス(仮)	ナツメ	価格未定
	ミステリアス タロット	ジャレコ	価格未定
	ものしり～百人一首～	神鋼ヒューマン	価格未定
	レインドロップス	エレクトロニック・アーツ・ビクター	価格未定
	ワールドカップストライカー	G.X.メディア	価格未定

LA レーザーアクティブ

6月予定	GOKU(M)	パイオニア	価格未定
7月予定	GOKU(L)	パイオニア	価格未定
	3Dバーチャルツアー(仮)(M)	J.P	価格未定
	MYST(M)	パイオニア	価格未定
	UFO(仮)(M)	パイオニア	価格未定
	★UFO(仮)(L)	パイオニア	価格未定
	レガシー(仮)(M)	パイオニア	価格未定

※(M)=MEGA-LD、(L)=LD-ROM²

NEO NCD NEO・GEO／NEO・GEO-CD

5月26日	風雲黙示録ー格闘創世ー	エス・エヌ・ケイ	29800円
	ライディングヒーロー(CD-ROM)	エス・エヌ・ケイ	4800円
6月2日	ダブルドラゴン(CD-ROM)	テクノスジャパン	7800円
16日	風雲黙示録ー格闘創世ー(CD-ROM)	エス・エヌ・ケイ	8800円
下旬	得点王3 栄光への挑戦(CD-ROM)	エス・エヌ・ケイ	7800円
	★ワールドヒーローズパーフェクト	エーディーケイ	29800円
7月予定	★パルスター(仮)	エイコム	価格未定
	★ワールドヒーローズパーフェクト(CD-ROM)	エーディーケイ	8800円
8月予定	キング・オブ・アスリート(仮)(CD-ROM)	フェイス	価格未定
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	エス・エヌ・ケイ	価格未定
	★ソニックウィングス3	ビデオシステム	価格未定
	パルスター(仮)(CD-ROM)	エイコム	価格未定
9月予定	格闘バレー(仮)(CD-ROM)	ビデオシステム	価格未定
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(CD-ROM)	エス・エヌ・ケイ	価格未定
	ソニックウィングス3(CD-ROM)	ビデオシステム	価格未定
10月予定	メタルスラッグ(仮)(CD-ROM)	ナスカ	価格未定
'95年秋予定	★バラエティー将棋(仮)	エーディーケイ	価格未定
'96年1月予定	Q P(CD-ROM)	サクセス	価格未定
発売日未定	オールスターバレー(仮)(CD-ROM)	魔法株式会社	価格未定
	キング・オブ・ザ・モンスターズ(CD-ROM)	エス・エヌ・ケイ	価格未定
	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝(仮)(CD-ROM)	エス・エヌ・ケイ	価格未定
	神竜戦記(CD-ROM)	アステック21	価格未定
	ステークスウィナー	ザウルス	価格未定
	ステークスウィナー(CD-ROM)	ザウルス	価格未定
	対戦型格闘ゲーム(仮)(CD-ROM)	ハドソン	価格未定
	超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	価格未定
	超人学園ゴウカイザー(CD-ROM)	テクノスジャパン	価格未定
	超神拳(仮)(CD-ROM)	ザウルス	価格未定
	超鉄ブリキンガー(仮)(CD-ROM)	ザウルス	価格未定
	NEOアクションゲーム(仮)(CD-ROM)	ハドソン	価格未定
	ネオジオCDオリジナルRPG(仮)(CD-ROM)	エーディーケイ	価格未定
	★ラストオデッセイ(CD-ROM)	モノリス	価格未定
	ワールドツアーゴルフ(仮)(CD-ROM)	ナスカ	価格未定

再販予定

5月26日	【SFC】SANKYO Fever！ フィーバー！ パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	9800円
	【GB】 熱闘 餓狼伝説2(13色対応)	タカラ	4660円
	【GB】 熱闘 サムライスピリッツ(13色対応)	タカラ	4660円
	【GB】 熱闘 ワールドヒーローズ2 JET(13色対応)	タカラ	4660円
	【SFC】麻雀倶楽部	ヘクト	4980円
6月9日	【SFC】将棋倶楽部	ヘクト	8800円
16日	★【PC】 銀河お嬢様伝説ユナ1(HuVIDEO+画集付き)	ハドソン	6800円
	★【SFC】スーパーテトリス3	ビーピーエス	8500円
23日	【GG】 ワギャンランド	ナムコ	4000円
30日	★【SFC】スーパードリフトアウト	ビスコ	9980円
7月7日	★【SFC】シヴィライゼーション 世界七大文明	アスミック	12800円
	★【SFC】ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	アスミック	9600円
14日	【GG】 パックマン	ナムコ	3500円
8月4日	★【GG】 ギャラガ'91	ナムコ	3500円
9月予定	★【GG】 マッピー	ナムコ	3500円
11月予定	★【GG】 ポケット雀荘	ナムコ	3500円

これぞここ
「スパロボ」攻略本の決定版!
全マップ徹底解析
シナリオ分岐も完全フォロー
くらべてくれNo.1の自信詳細データ
覇王ゲームスペシャル▶26
スーパーファミコン
第4次スーパーロボット大戦
愛と勇気と友情のスーパーロボット大スクランブル!!
パイロット&ロボットDATA
完全シナリオ攻略ガイドで
目指すは無敗の完全勝利
定価/880円
スーパーファミコン版 必勝攻略本
覇王ゲームスペシャル
No.26
第4次スーパーロボット大戦
これを読まずしてパーフェクト攻略は……!?
お待たせしました
★売り切れ続出でたいへんごめいわくをおかけしました!
覇王ゲームスペシャル大増刷!
発売決定(7月下旬予定)
『DAYTONA USA』
オフィシャルガイドブック
◆既刊好評発売中●機動戦士ガンダム/定価750円●ロックマン7 宿命の対決!/定価750円●闘神伝/定価950円

No.1 総合ゲーム雑誌

覇王

スーパーゲームマガジン HACH

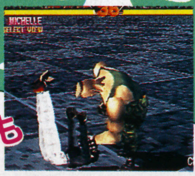
6/23号は6月9日(金)発売! 定価 540円

覇王最強の付録第2弾! 今度は次世代だ!!

覇技大全 下巻

はぎたいぜん

SFC、ゲームボーイを除くすべてのハードの覇技を集大成!
もちろんセガサターン、プレイステーションは完全フォローだ!!



鉄拳も

VFも

デイトナもOK!

ついに見えた『ストリートファイター』最新作

ストリートファイターZERO ㊙スクープファイル

アメリカ発 衝撃の大スクープ

任天堂が放つ! これがウルトラ64だ!!

SS&PS&SFC6大RPG結集!!

PS アーク ザ ラッド

VS.

SS リグロード サーガ

エニックスが放つ新RPGの世界

天地創造

SFC RPG3大バトル

聖剣伝説3
エルファリアII
G・O・D

これがファイナルスクープ

餓狼伝説3

日本のゲーム界に黒船来襲

ルーカスアーツの野望

次世代機情報はおまかせ

セガサターン一直線

プレイステーションネットワーク

熱烈リクエストに応え
ビデオ化
第2期シリーズ
いよいよスタート!!
パイと八雲が帰ってきた!!
このビデオは全国の書店レコード店、ビデオ店で取り扱っています。
原作／高田裕三(「週刊ヤングマガジン」連載中)
各巻・税込¥6,500(予価)◉全3巻(各巻約45分)
ステレオHi-Fi◉製作・発売／講談社・バンダイビジュアル・KING RECORDS
7/25発売!!
©1995 高田裕三／講談社・バンダイビジュアル・KING RECORDS
ORIGINAL ANIMATION VIDEO SERIES
3×3 EYES
聖魔伝説
vol.1◆末裔の章
■vol.2「鍵の章」
'95年秋 発売予定
■vol.3「帰還の章」
'96年新春 発売予定
既刊 第1期シリーズ 各巻(約30分)税込¥4,800
第1巻「転生の章」
第2巻「八雲の章」
第3巻「採生の章」
第4巻「迷走の章」
講談社

©1995藤島康介/講談社・バンダイビジュアル・丸紅
美幸&中嶋 恋のスクランブル。男ならはっきりしなきゃね!
FILE.3「恋のハイウェイ・スター」
NOW ON SALE!
緊急警報発令!!
FILE.4「on the road, AGAIN」
'95秋発売予定 いよいよクライマックス、乞御期待!!
〈好評既刊〉
FILE.1「そしてふたりは出会った」
FILE.2「東京タイフーン・ラリー」
ORIGINAL ANIMATION VIDEO SERIES
逮捕しちゃうぞ
YOU'RE UNDER ARREST
原作/藤島康介『モーニング・パーティーKC』講談社
◆各巻・税込¥5500
◆全4巻(各巻約30分)
◆製作・発売/講談社・バンダイビジュアル・丸紅
◆VIDEO販売/講談社・バンダイビジュアル
◆LD販売/バンダイビジュアル
◆CD製作発売/ビクターエンタテインメント
このビデオは、全国の書店、レコード店、ビデオ店で取り扱っています。

講談社
お待たせしました!! マガジン・ノベルス 最新刊2冊・発売!!
金田一少年が乗った客船を襲う奇怪な連続殺人!! 呪われた客船は、血塗られた洋上の"密室"に変わる……!!
姿なき殺人者は「幽霊船長」……!?
金田一少年の事件簿[2.] 幽霊客船殺人事件
作・天樹征丸 画・さとうふみや ●定価780円(税込)
ハッピーエンドな恋のしかた、教えます♡
BOYS BE…II
新恋愛白書
作・イタバシマサヒロ 画・玉越博幸 ●定価740円(税込)
告白・失恋・両想い、そして…。4人の男女が経験する、甘くて苦いラブ・ストーリー!!
マガジン・ノベルス 好評既刊!
◆『金田一少年の事件簿❶』オペラ座館・新たなる殺人 定価780円(税込)
◆『BOYS BE…❶』新恋愛白書 定価740円(税込)
◆『特攻の拓』外伝〜疾風伝説の彼方に〜 定価740円(税込)

お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス　パーソナルプロダクト事業部　TEL.03(3454)5111(大代表)

NEC

魔導科学の脅威再び!!
さらに熾烈なる真の戦いが始まる

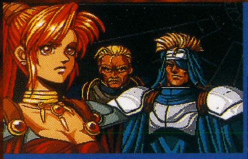
古代文明ヴァスツールを支えた魔導科学。僅かな遺跡に姿を残すこの伝説の技術を蘇らせ世界を掌中に入れんとしたハイエルン帝国と、遺跡の守護者との戦いが終結して4年。

今また魔導科学により世界征服を狙う新たな脅威グロスベイル帝国が現れた。帝国軍は、解明した一部の魔導科学によって近隣諸国を急襲。さらにその軍事力を増強していた。

遺跡封印の旅を続ける守護者ヴァイスの戦いが、再び始まる!!

親しみやすい戦術級のSLGにドラマチックなシナリオとRPG要素を巧みにプラス!!

幻想的な中世に「魔導科学」というSF的要素を加えた独特の世界観が話題になった、あの『機装ルーガ』の続編だ。親しみやすい戦術級SLGに、高質なシナリオとRPG要素もプラス。もうユニットは「駒」じゃない。命を感じさせる「仲間」なのだ。



▶緻密に描き込まれた世界観と敵味方のキャラ。SLGの域を超えた設定は必見。

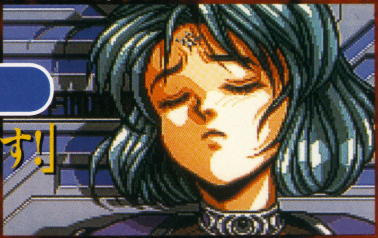
◀仲間との出会い、別れ、そして死。豊富なビジュアルがドラマを盛り上げる。

幻想世界を彩る魅力的なキャラクターたち

◀ヴァイス（声／三木眞一郎）

「血まみれの その手で
楽園を甦らせようというのか!」

主人公。ディストリア王国クメス族の守護者であり、剣は一流。今はエレナとともに遺跡封印の旅をしている。がさつではあるが、心優しい男。



エレナ（声／井上喜久子）▶

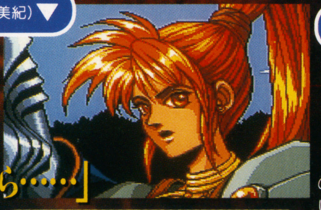
「——私にしか、できないことなんです!」

ヒロイン。古代文明によって生み出された人工生命体。魔導科学の秘密を知る唯一の少女である。

ティファイア（声／伊藤美紀）▼

機獣に乗り、槍を扱う男勝りの女戦士。ともに戦ううちヴァイスに心引かれていく。

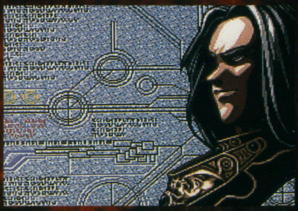
「あなたを信じて
ここまで戦ってきたから……」



▼皇帝グロスベイル（声／江原正史）

「私はすでに
神の啓示を受けている」

魔導科学による世界支配を狙う帝国の皇帝であり、「機装鎧デュメス」を使いこなす最強の戦士でもある。



◀ライゼル（声／小山武宏）

「南方の獅子」との異名をもつティルガ族の守護者。帝国に敗れ右腕を失った後、ヴァイスのもとに現れる。

「封印というものは、いずれ
解けるものなのかもしれません」

かつてないスリルと迫力!
まったく新しい2つのシステムがSLGのバトルを進化させた!!

■ネオ・タクティカル・バトル

戦闘システムも画期的。ひとつの戦闘が始まると、一定範囲内にいるすべてのユニットが戦いに巻き込まれるのだ。このRPG的なパーティバトルがリアルに状況を再現、多彩な戦い方を演出するぞ。

▲13マスのフィールド上で、敵味方が大乱戦。地形や移動力を使った独特の戦術が楽しめる。

■ウェイトカウント・システム

ユニットには、それぞれ敏捷性のパラメータが設定されている。その特性や装備の軽重で、行動できる回数が変わるのだ。ターン制のSLGにはないスリルが味わえるのだ。

▲選ぶコマンドによっても「行動待ち」の時間は変わる。

タイトル。CD-ROM標準機。

PC Engine DUO-RX

CD-ROMゲームマシン
標準価格29,800円（税別）

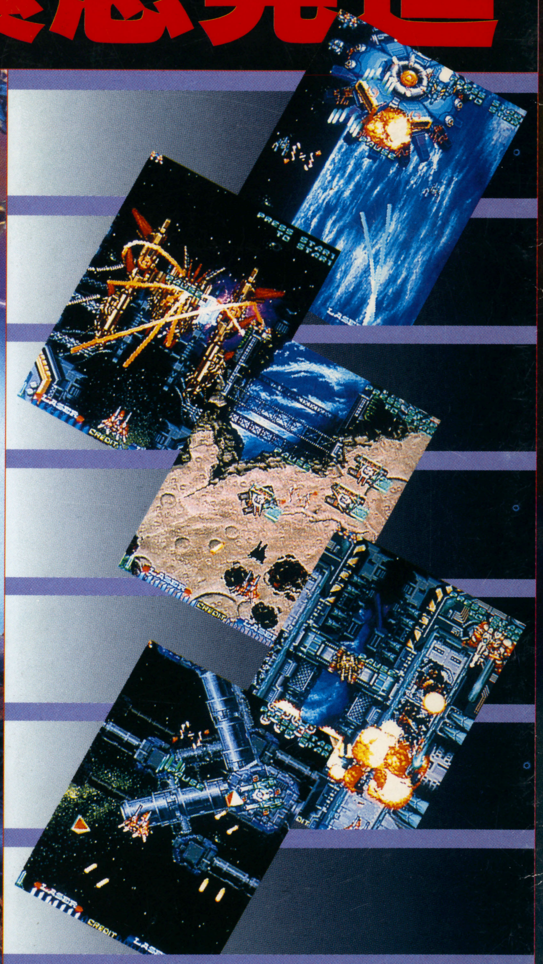
好評発売中!!

キャッチ・ザ・ハート
TAITO

タイトー・サターンゲーム第1弾

アーケードで大人気ゲーム、待望のサターン化。

レイフォース緊急発進



敵をサイトでロックオンして、ロックオンレーザーで一網打尽。新しい攻撃システムが、かつてない爽快感を呼ぶ。アーケードで爆発的人気を呼んだ噂のシューティング・ゲームに、待望のサターン版まもなく新登場!

近日発売

レイフォース(仮称)

特長●空中と地上の敵を2種類の武器で撃ち分ける高い戦略性●興奮の縦スクロール型シューティング
●全7ステージ●多重スクロール、ズームによるリアルな映像●2P同時プレイ可能

SEGASATURN

株式会社タイトー 本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
® タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340 ©TAITO CORP. 1995

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

覇HAOH王 6/9

平成7年6月9日発行(隔週金曜日発行) 平成6年4月8日第三種郵便物認可 第2巻第10号 編集人 池田新八郎 発行人 五十嵐隆夫 発行所 株式会社 講談社 〒112-01 東京都文京区音羽2—12—21 電話 編集部03(5395)3466 販売部03(5395)3605 定価五四〇円(本体五二四円)

©講談社 1995 凸版印刷 Printed in Japan T1026602060548 雑誌26602—6/9